Der
Whist- und Boston-Spieler
wie er sein soll;
nebst gründlicher Anweisung

zum

L'Hombrespiel,

oder:

das Whist-, Boston- und L'Hombrespiel

nach den besten Regeln und allgemein geltenden Gesetzen spielen zu lernen.

Nebst

27 belustigenden Kartenkunststücken

von

J. v. H.oppe.

Sechste verbesserte Auflage.

Quedlinburg und Leipzig, 1860.
Verlag der Ernst'schen Buchhandlung.

Inhalt.

Einleitung.

Der geübte Spieler verwundert sich oft in anständigen Gesellschaften über die vielen vorkommenden Versehen und Verstöße, die großentheils dem Anstande und der Wohlgesittetheit schnurstraks entgegen laufen, aber durch das alte Herkommen, ich möchte fast sagen geheiligt, den Meisten gar nicht auffallen. Es scheint mir daher hier ganz an seinem Orte zu sein, einige solcher Verstöße aufzuführen, was freilich nur ganz kurz geschehen kann, damit theils die Einleitung im richtigen Verhältnisse zum Werke selbst bleibe, theils auch der Umfang des Letztern nicht zu sehr ausgedehnt werde.

1) Man setze sich nie ohne hinlängliches Geld an den Spieltisch; mache keine Spielschulden, sonst wird man verächtlich und nicht gern gesehen.

2) Man sei im richtigen Zählen geübt. Wer nicht zählen kann, wird als ein Betrüger angesehen, wenn er zu seinem Vortheile zählt, und schadet sich, wenn er zu seinem Nachtheile zählt.

3) Alle Zerstreuung muß fern vom Spieltische bleiben; der Zerstreute schadet sich und Andern, wird lästig und unangenehm.

4) Man spreche nichts, als was zum Spiele nöthig ist; denn durch das Sprechen entsteht Zerstreuung. Macht nun der Sprechende selbst aus Zerstreuung Fehler, so schadet er sich; ist es dagegen ein Anderer, den er durch sein Sprechen zerstreut und zu Fehlern verleitet, so zieht er sich Vorwürfe und Verdrießlichkeiten zu.

5) Die Karten müssen geschickt gehalten werden, so daß Keiner von den Mitspielenden hinein sehen kann.

6) Man sei rasch und gewöhne sich zu schnellem Denken. Wer beim Ordnen der Karten viel Zeit verschwendet, wer beim Geben zu lange zögert, wird den Mitspielenden anstößig, weil er ihre Geduld auf eine harte Probe stellt.

7) Ebenso unanständig ist die Rechthaberei. Ein gesitteter Mensch erträgt lieber einen kleinen Nachtheil, als daß er zanken und streiten sollte.

8) Das ordentliche Mischen der Karten muß Jeder, der ein Kartenspiel erlernen will, für sich einüben. Man stampfe die Karten nicht auf den Tisch, wenn man sie in gleiche Lage bringen will, weil dadurch die Ecken verletzt werden; man lasse keine Karte aus dem Talon fallen; bringe sie nicht verkehrt in denselben; gebe nie zu viel oder zu wenig Karten.

9) In anständigen Gesellschaften darf nie, weder vom Geber, noch vom Abheber die unterste Karte besehen werden. Geschieht es dennoch, so wird von Neuem gemischt und abgehoben.

10) Beim Geben dürfen nie die Finger naß gemacht werden. Diese Gewohnheit ist unanständig und bei neuen Karten, die noch obendrein davon verdorben werden, überflüssig.

11) Man schlage nie beim Hinwerfen einer Karte mit der Hand auf den Tisch, wenn man nicht verrathen will, daß man

wohl an die Bierbank, aber nicht in eine anständige Gesellschaft gehört.

12) Beim Geben der Karten halte man nie die Hände zu hoch, damit Niemand die gegebenen Karten sehen könnte. In dieser Hinsicht ist zu empfehlen, daß man mit freien Armen, ohne den Ellebogen auf den Tisch zu stützen, die Karten austheilt.

13) Man hüte sich, die Karten beim Geben umzuwerfen.

14) Wird Kreide beim Spiele gebraucht, so müssen die Finger erst gehörig abgewischt werden, ehe man die Karten wieder angreift, weil sonst die Karten verdorben und kenntlich gemacht werden.

15) Wer noch kein geübter Spieler ist, hüte sich, an öffentlichen Orten mit ihm unbekannten Personen zu spielen, und will er es dennoch wagen, so gebe er wenigstens Acht, ob nicht hinter seinem Rücken Jemand stehe, der in seine Karten sehen und diese seinen Gegnern verrathen kann, was durch Zeichen und Winke auf leichte Art geschieht.

16) Der Anstand gebietet ferner, daß man sich beim Gewinnste und Verluste stets ganz gleich bleibe. Wer beim Gewinnste seine Freude laut werden läßt, beleidigt die Mitspielenden; wer dagegen beim Verlust seinen Schmerz zeigt, zieht sich Verachtung und Spott zu. Sind die Vermögensumstände so, daß man einen Verlust nicht wohl ertragen kann, so spiele man lieber gar nicht. Aus eben den Ursachen ziemt es sich auch nicht, daß man plötzlich aufhöre zu spielen.

17) Eine Regel von großer Wichtigkeit ist noch die, sich immer zu geübten Spielern zu halten, wenn man selbst noch ein Anfänger ist. Wird auch das Lehrgeld auf diese Art theuerer, so gelangt man doch schneller zu einer Fertigkeit, wird

früher mit den Feinheiten des Spieles bekannt und hat also nicht nöthig, so lange in die Lehre zu gehen, als wenn man sich zu Stümpern hält.

Nach diesen allgemeinen Spielregeln gehen wir zu den besonderen über und werden, so deutlich, wie thunlich, eine Anweisung geben, wie man die vorzüglichsten Kartenspiele erlernen kann. Daß wir auf solche Spiele, die in jeder Bier- und Branntweinkneipe abgedroschen werden, keine Rücksicht nehmen, wird uns Niemand verargen.

I. Das Whistspiel.

Allgemeine Regeln des Whistspiels.

Das aus England nach Deutschland verpflanzte Whistspiel hat seine Bedeutung daher, weil es große Aufmerksamkeit, und deßhalb Whist, d. h. Stille, erfordert.

Das Whistspiel wird unter vier Personen gespielt. Diese vier Personen theilen sich in zwei Compagnien, zwei spielen nämlich immer zusammen und sind die Gegenspieler von den zwei Andern.

Durch Ausziehung einer Karte der vier spielenden Personen wird es entschieden, wie selbige mit einander zu spielen kommen; die beiden höchsten und die beiden niedrigsten sind Spielgehülfen, und hat derjenige, so die niedrigste Karte gezogen hat, das Angeben der Karte und die Wahl des Platzes.

Man stelle sich daher Nr. 1 als den Spieltisch vor, wobei die vier spielenden Personen **A**, **B**, **C** und **D** nach ihrer Ordnung sitzen.

A hat das Aß (als die niedrigste Karte bei diesem Ziehen) gezogen, hätte also das Angeben der Karte.

Ziehen aber zwei Spieler aus den verschiedenen Farben zwei gleiche Karten, die zwischen den beiden, von den andern Spielern gezogenen Karten in der Mitte stehen, so müssen sie noch einmal ziehen; wer von diesen beiden Karten dann die

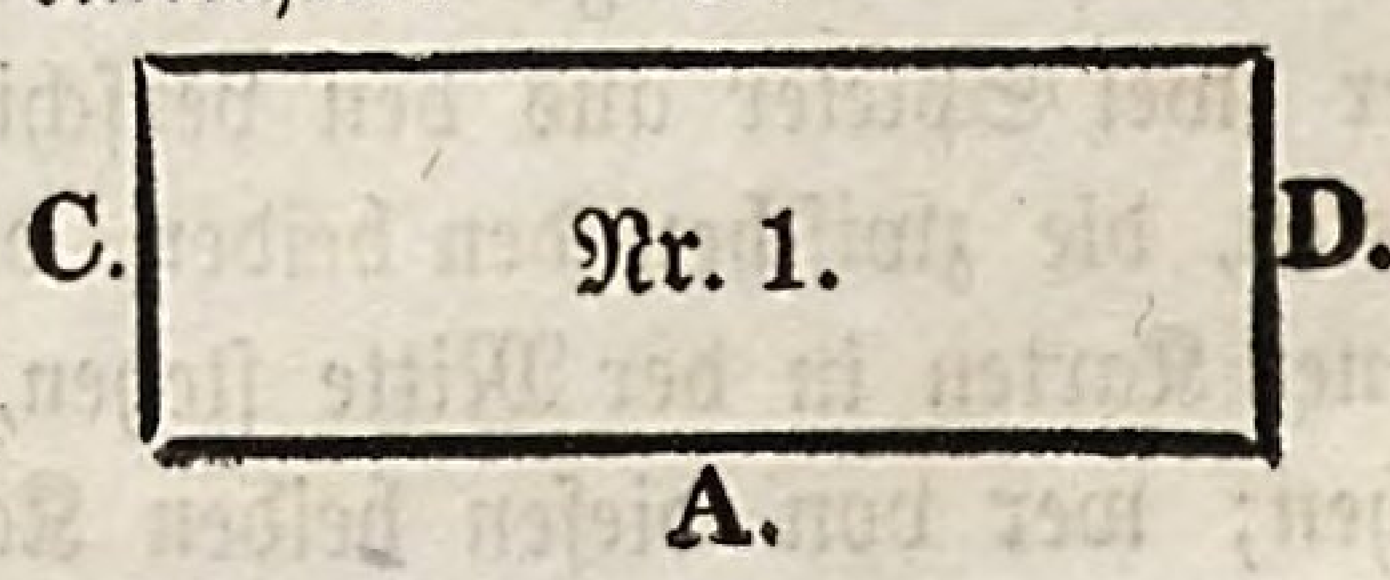
höchste hat, kommt mit dem, der bei dem ersten Male die höchste Karte hatte, zusammen, und wer die niedrigste hat, kommt zu dem andern Spieler.

Ziehen hingegen drei Spieler gleiche Karten, so müssen sie noch einmal ziehen, jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte nachher immer noch die höchste oder die niedrigste, die drei andern mögen zum zweiten Male eine höhere oder niedere gezogene haben. **A** zieht eine Dame, **B. C** und **D** aber ziehen ein jeder einen Buben, so müssen **B, C, D** noch einmal ziehen, und es kommt der, welcher die höchste von den zum zweiten Mal gezogenen Karten hat, zu **A**, und so auch umgekehrt, wenn jede der drei gleichen Karten mehr bedeutet, als die vierte, so kommt der, welcher die niedrigste von den zum zweiten Male gezogenen Karten hat, mit der zuerst gezogenen niedrigen Karte zusammen. **A** wählt sodann den Platz bei dem Spieltische und spielt zuerst aus.

B ist sein Gehülfe, sitzt ihm gegenüber, und hat das Mischen des zweiten Spiels Karten, legt selbiges jederzeit verdeckt an des ihm zur rechten Hand sitzenden Gegners linke Seite nieder, also an die linke Seite von **C.**

C ist der Gegner von **A** linker Hand und **D** der Gegner von **A** rechter Hand.

In dieser festgesetzten Ordnung wollen wir uns die spielenden Personen vorstellen, und die Anweisung des Whistspiels darnach einrichten. **B.**



In beiden Farben der Karten folgen die Blätter, also auf einander: Aß, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Die vier ersten Blätter, nämlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors, zu welchen häufig auch noch die Zehn gerechnet wird.

Eine Quinte ist eine Reihe von fünf unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerlei Farbe. Die Quinte-Major bestehet also aus Aß, König, Dame, Bube, Zehn. Nun kann man leicht daraus abnehmen, was eine Quarte und eine Tertie ist.

Das Whistspiel wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, von welcher jeder Mitspieler dreizehn bekommt. Die Blätter werden, nachdem sie von dem Gegner rechter Hand abgehoben sind, alle einzeln und zwar links herumgegeben. Das letzte, welches der Kartengeber bekömmt, ist Trumpf, wenn man nur ein Spiel Karten hat. Er muß es aber sogleich vorzeigen, denn wenn er es verdeckt niederlegt, und zu seinen übrigen Blättern bringt, so ist der, welcher die Vorhand hat, berechtigt, einen Trumpf zu ernennen. Wenn man dagegen zwei Spiele hat, so wird der Trumpf dadurch bestimmt, daß der dem Gebenden gegenüber Sitzende das zweite Spiel Karten mischt und von dem ihm zur rechten Hand sitzenden Gegner abnehmen läßt, so daß die abgehobene Karte die Trumpffarbe bestimmt.

Der Spieler zur Linken des Gebers heißt die Vorhand, und spielt zuerst aus, und zwar nach der linken Seite, so daß, wenn **A** gegeben hat, **C** ausspielt, **B** die erste, **D** die zweite und **A** die dritte und letzte Karte ausspielt. Wer einen Stich gemacht hat, wird der erste in seiner Reihe, spielt aus, und so

fort, bis alle Karten ausgeworfen sind. Die jeder Partei gehörenden Stiche sollen von dem Mitspieler desjenigen, welcher den ersten Stich, er sei nun in der Vor- oder Hinterhand, macht, aufgenommen und umgelegt werden.

Das Spiel wird entschieden, theils durch Stiche oder Tricks, theils durch Figuren oder Honneurs.

Was die Stiche betrifft, so werden die ersten sechs Stiche nicht gezählt, sondern erst der siebente und die folgenden, die eine Partei macht, bilden die Tricks und zählen jeder ein Point. Da jeder Spieler dreizehn Karten hat, in jedem Spiel also dreizehn Stiche vorkommen, so kann immer nur eine Partei einen oder mehrere Tricks haben, indem bei der möglichst gleichen Theilung eine Partei sechs, die andere sieben Stiche haben muß, in welchem Fall erstere nichts zur Berechnung bringen oder anlegen kann, letztere dagegen einen Point anlegt.

Rücksichtlich der Honneurs muß man sich beim Anfange des Spiels einigen, ob nur die vier ersten Figuren oder Honneurs, Aß, König, Dame, Bube, oder fünf Honneurs, die vorgenannten mit der Zehn, gezählt werden sollen. Zwei Figuren werden gar nicht gezählt. Drei Figuren, welche zwei Mitspieler oder eine Partei aufzuweisen hat, gelten zwei Points, und werden deshalb **deux honneurs** genannt, vier Figuren oder **quatre honneurs** gelten vier, fünf Figuren oder **cinq honneurs** fünf Points. Sowohl bei dem Spiel mit vier, als bei dem mit fünf Honneurs, werden zwei Figuren deshalb gar nicht gezählt, weil immer nur eine Partei Figuren oder Honneurs zählen darf, und drei Figuren die Mehrzahl bei vier und fünf sind.

Nach Vorstehendem kann immer nur eine Partei Figuren

und Tricks zählen; beide werden zusammengerechnet, wenn die Partei, welche ein oder mehrere Tricks macht, auch die Figuren in ihrer Hand hat. Es kann aber eben so wohl sein, daß die eine Partei ein oder mehrere Tricks, die andere die Honneurs hat, alsdann legt erstere so viel Points an, als sie Tricks hat, und letztere so viel, als die Honneurs Points ausmachen.

Sobald eine Partei zehn Points hat, ist eine Partie beendigt, und die andere Partei muß die Points, welche sie bis dahin gezählt oder angelegt hat, einziehen, und von Neuem zu zählen anfangen. Die gewinnende Partei zählt dagegen die Points, welche sie über zehn hat, wieder von eins an. Z. B. **A** und **B** hätten im ersten Spiele drei Tricks, im zweiten vier Tricks und zwei Honneurs, **C** und **D** dagegen im ersten Spiel zwei Honneurs gehabt, so würden beim Anfange des dritten Spiels **A** und **B** auf neun Points, **C** und **D** auf zwei Points stehen. Machen nun **A** und **B** im dritten Spiel ein Trick und vier Honneurs, so haben sie die Partie gewonnen und zählen vier auf die neue Partie über, **C** und **D** dagegen ziehen die angelegten zwei Points ein, und legen, wenn sie im nächsten Spiel drei Tricks und zwei Honneurs hätten, fünf Points an.

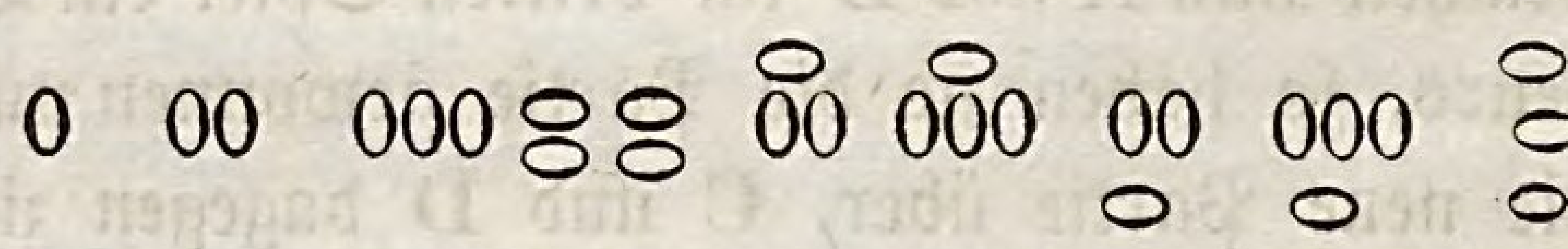
Diejenige Partei, welche zuerst zwei Partien gemacht hat, beendigt das Spiel oder hat den Robber gewonnen.

Eine Partie kann nur dadurch gewonnen werden, daß die obsiegende Partei neben den Honneurs auch einen Trick hat, so daß z. B., wenn dieselbe auf fünf, sechs oder acht Points steht, und dieselbe fünf, vier oder zwei Honneurs hätte, sie dennoch die Partie nicht ausgemacht hat, obgleich mit Zurechnung der Honneurs zehn Points herauskommen; in solchem Falle darf sie die Honneurs nur bis zu neun Points zuzählen, indem

der zehnte Point durch einen Trick herbeigeführt werden muß. Steht sie daher schon auf neun Points, so werden die Honneurs allein gar nicht gezählt. Diese Regel gilt allgemein für die zweite oder letzte Partie; die erste Partie kann indeß auch durch Honneurs allein beendigt werden, wenn dieses beim Anfange des Spieles festgesetzt ist. In solchem Falle hat aber die Gegenpartei das Recht, ihre Tricks zu den angelegten Points noch hinzuzählen, was auf die weiter unten folgende Berechnung von Einfluß ist, wogegen, wenn die gewinnende Partei durch Tricks die Partie beendigt, die Gegenpartei ihre Honneurs zu den angelegten Points nicht mehr zuzählen darf.

Um zu jeder Zeit übersehen zu können, wie das Spiel in Betreff der bereits gemachten Points, bei beiden Parteien steht, bedient man sich vier Marken oder Münzen, womit jeder Spieler die Points bis zur Zahl 9 in folgender Art bezeichnet:

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Wenn man einen Point anlegt, so werden die übrigen drei Marken bei Seite gelegt; bei zwei legt man die Marken doppelt, und da, wo nur drei Marken angelegt sind, wird die vierte auf eine der drei andern gelegt (vier bezeichnet man auch mit $\overset{0}{0}$ $\overset{0}{0}$). Zur Erklärung dieser Art von Bezeichnung hat man zu bemerken, daß Marken in einfacher Reihe nur einfach zählen, jede Marke oberhalb drei, und unterhalb der Mittelreihe fünf zählt.

Die einzelnen Partien haben verschiedene Benennungen und Gültigkeit, je nachdem der Gegner viel oder wenig Points markirt hat:

a) Simple, wenn die Gegner fünf oder mehr markirt haben;
b) Double, wenn sie drei oder vier;
c) Triple, wenn sie eins oder zwei, und
d) Quadruple, wenn sie noch gar nichts markirt haben.

Eine simple Partie wird mit 1, Double mit 2, Triple mit 3, Quadruple mit 4 den Gegnern angerechnet. Für den Robber rechnet man außerdem, nach Uebereinkunft der Spielenden, 3, 5, 7, 9 u. s. w. Die beiden Partien und der Robber zusammengerechnet, machen das, was jeder der beiden Verlierenden jedem der beiden Gewinnenden zu zahlen hat. Z. B. **A** und **B** hätten eine Partie Simple und eine Quadruple gewonnen, und man wäre übereingekommen, daß der Robber zu 5 gerechnet werden sollte, so würden **C** und **D** jeder 10 an **A** und **B** zu zahlen haben. Da aber sehr häufig der Fall vorkommt, daß die Gegenpartei derjenigen, welcher den Robber oder zuerst zwei Partien macht, eine Partie dagegen gemacht hat, so muß diese von der Rechnung der gewinnenden Partei abgezogen werden. Hätten also im vorbemerkten Falle **C** und **D** gleich anfangs oder zwischen den beiden Partien, welche **A** und **B** gewonnen haben, ihrer Seits eine Partie Double gewonnen, so würden sie nur 8 zählen, hätten sie eine Partie Quadruple gewonnen, so würden sie nur 6 zählen. Da die Partien, je nachdem die Verlierenden viel oder wenig angelegt haben, verschieden honorirt werden, so ergiebt sich daraus, daß es, wie oben bemerkt, von Interesse ist, daß sie in dem Spiel, wo die Gegner durch Tricks die Partie beendigen, ihre Honneurs zu den angelegten Tricks nicht zuzählen dürfen, und so umgekehrt, wenn ihre Gegner die erste Partie mit Honneurs beendigen, sie ihre Tricks noch zurechnen können.

Auch wird ein Unterschied gemacht, ob ein Robber in der Art gewonnen ist, daß die Gegner gar keine Partie gemacht, oder daß sie eine Partie dagegen gewonnen haben. Ersteres nennt man einen großen, letzteres einen kleinen Robber, und rechnet für erstern, wenn es beim Anfange des Spieles ausgemacht ist, zwei Points mehr. Außer dem, was für die Partie und den Robber in Rechnung kommt, wird noch für groß Schlemm, d. h. wenn die Gegner in einem Spiel gar keinen Stich gemacht hätten, 6; für klein Schlemm, d. h. wenn die Gegner nur einen Stich gemacht hätten, 3 Points berechnet. Es ist möglich, in einem Robber vier Mal groß Schlemm und zwei Partien Quadrupel zu machen, also den Robber nur zu drei gerechnet, 35 gewinnen. Mit dem Robber ist das Spiel beendigt, und es wird von Neuem um den Platz gezogen, wenn man weiter spielen will, und nicht, was oft geschieht, vorher ausgemacht ist, erst nach zwei Robbern den Platz zu wechseln. Beim Ziehen der Karten zur Bestimmung des Platzes müssen die, welche den Robber verloren haben, zuerst jeder eine Karte ziehen.

Da bei fünf Honneurs in jedem Spiel immer auf einer Seite **deux honneurs** oder drei Figuren sein müssen, und vier Honneurs häufiger vorkommen; dagegen, wenn man nur mit vier Honneurs spielt, seltener die Figuren zum Zählen kommen; so hat ersteres Spiel den Vortheil, daß es schneller beendigt wird, letzteres aber den, daß mehr die Geschicklichkeit der Spieler durch Tricks, als das Glück entscheidet. Noch schneller wird das Spiel beendigt, wenn, was jetzt meistens geschieht, die Tricks doppelt gezählt werden.

Eine Hauptsache bei dem Whistspiele ist, die Lage des Spiels

in jedem Augenblick beurtheilen zu können, man muß durchaus wissen, was gespielt worden, und wer gespielt hat, deshalb ist die größte Aufmerksamkeit nöthig, und eine Feinheit des Spielers beruht darin, daß man durch Aufsparung entscheidender Blätter in eigner Hand den Gegner in Schach hält, und das Spiel wieder an sich bringt und zu leiten sucht.

Eine andere Regel ist die, dem Gegner die hohen Trümpfe abzunöthigen, dadurch, daß man zur rechten Zeit entweder hoch fordert, oder hoch sticht. Uebrigens ist es deshalb eines der unterhaltendsten Spiele, weil es auf steter Berechnung von Wahrscheinlichkeiten beruht, und ohne das Glück auszuschließen, doch den Spieler weder allein in dessen Gewalt giebt, noch ihn hauptsächlich davon abhängig macht.

Kunstausdrücke, die beim Whistspiele zu merken sind.

Atout heißt die Farbe, welche Trumpf ist. Atout fordern, Trumpf ausspielen.

Coupiren (Abheben): der dem Kartengeber zur Rechten sitzt, trennt dadurch das Spiel Karten in zwei Haufen, nachdem sie gehörig untereinander gesteckt oder gemischt sind, was jedoch der Kartengeber auch nach einem Andern noch zuletzt thun kann, wenn er es für nöthig erachtet.

Dernier: die Hinterhand, das heißt zur Rechten, dessen sitzen, der den letzten Stich gemacht hat, und folglich ausspielt.

Double Tong ist, wenn man nur zwei Karten in irgend einer Farbe hat.

Finesse, Finte oder **Impasse** heißt, einen Vortheil auf folgende Art zu erlangen suchen: Wenn man die beste

und die dritte beste einer angespielten Farbe hat und in der dritten Hand ist, so giebt man jedes dritte beste Blatt in der Voraussetzung hin, daß der Gegner zur Linken das zweite beste nicht haben werde; hat er es nicht, wie sich denn zwei gegen eins wetten läßt, so sichert man sich die beiden Stiche in dieser Farbe. Allein man muß in der Art, sich den Impasse zu versprechen, äußerst vorsichtig sein, weil sehr viel auf die Beschaffenheit der Karten, die man selbst hat, als auch jener der Gegner ankommt, und vorzüglich auf die Qualität der aus jeder Hand bereits gegangenen Blätter, aus denen sich mit mehr oder weniger Wahrscheinlichkeit schließen läßt, ob der Spieler nach uns die gewisse Karte habe oder nicht, da aus eben dem Grunde ein zur rechten Zeit geschehener Impasse viel zum guten Erfolge des Spiels beiträgt. Aus eben demselben können auch die ohne Ueberlegung unternommenen Impasse zum Nachtheile wirken. Der allgemeinen Regel nach, soll man darin nicht blindlings wagen, als einer einzelnen Karte gegenüber, nie aber gegen zwei, das heißt vorausgesetzt, man habe als bessere Karte eine Dame mit ihrem Neuner, so darf man diesen Neuner nicht wagen, weil der Zehner und der Bube gegen ihn sind, und man in diesem Falle zwei gegen eins auf das Spiel setzt, wäre es aber Dame und Zehner, und macht mit dem Zehner Impasse, so hat man zwei gegen eins für sich.

Forciren heißt, eine Farbe spielen, von welcher die Gegner keine haben, und die sie, um den Stich zu bekommen, mit Atout stechen müssen.

Impaß, s. **Finesse**.

Invite. Eine Invite machen, heißt, eine Farbe niedrig ausspielen, die jedoch nicht höher, als die Sechs sein

darf, und in welcher Farbe man wenigstens eine vor den drei ersten Figuren hat.

Das Spiel markiren, heißt, die Marken nach der Weise vor sich ordnen, um die Points der Partie, die jeder macht, anzudeuten.

Premier. Die Vorhand haben, das heißt, zu Anfang des Spieles zur Linken dessen sitzen, der gegeben hat; während des Spieles aber hat jeder die Vorhand, der einen Stich gemacht hat, und ausspielen muß.

Renonciren heißt im Allgemeinen: wenn man mit der Farbe, die angespielt wird, nicht versehen ist; es hat aber auch eine besondere und strafbare Bedeutung, wenn man nämlich die angespielte Farbe nicht bekennt (verleugnet), obgleich man sie hat.

Single-Tong, ein englischer Ausdruck, worunter man eine einzelne Karte von irgend einer Farbe versteht, die man nur allein in der Hand hat.

Schlemm. Großer Schlemm gilt sechs Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler alle dreizehn Stiche erhalte. Kleiner Schlemm gilt drei Points und heißt: wenn ich mit meinem Mitspieler zwölf Stiche erhalte, so daß die Gegner nur einen haben.

Ueberstecher heißt, eine schon mit Atout gestochene Karte durch einen höhern Trumpf überstechen.

Trick bezeichnet im allgemeinen Verstande einen Stich; im engeren, den siebenten Stich, welchen man macht.

Tenace heißt, wenn man die höchste Karte und dritte nach der höchsten hat, dabei hinter der Hand sitzt, und mithin die dazwischen gehörende, in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt, wenn die Farbe angebracht wird.

Zwickmühle. Eine Zwickmühle wird gemacht, wenn die beiden Spieler, welche die eine Compagnie ausmachen, die Karten ihrer Gegner mit Trumpf abstechen. Z. B. **A** und **B** spielen gegen **C** und **D**. **A** spielt Careau, **B**, welcher Renonce ist, sticht mit Trumpf, **B** spielt Pique, **A** ist Renonce, setzt einen Trumpf ein, und spielt wieder Careau u. s. w.

Mit Rest spielen, heißt, wenn die Points, welche eine Compagnie in einem Spiele mehr macht, als zur Beendigung ihrer ersten Partie erforderlich sind, mit zur zweiten gezählt werden.

Stände z. B. die eine Compagnie auf neun, und hätte drei Tricks gemacht und vier Honneurs gehabt, so hätte sie nicht allein die eine Partie gewonnen, sondern markirte auch zugleich für die zweite Partie noch sechs Points.

Von der Bestimmung der Spielenden beim Anfange des Spiels hängt es ab, ob mit oder ohne Rest gespielt werden soll.

Regeln des Whistspieles.

Erstes Kapitel.

Wie man Trumpf spielen kann.

1) Wenn ihr (nämlich der Spieler **A**) das Aß, den König und fünf Kleine in Trumpf habt, so spielet das Aß, und den König zuerst, in Hoffnung, daß die übrigen sechs Trümpfe darauf fallen müssen. Spielet sodann noch ein oder zwei Mal

Trumpf und achtet darauf, welche Karten euer Gehülfe **B** beiwirft, will er es nicht von euch gespielt haben, und müßt ihr daher glauben, daß er in der dritten oder vierten Farbe gute Karten hat. Habt ihr nun den König, die Dame oder den Buben in dieser dritten Farbe, so spielet selbigen aus, ihr werdet durch Anspielung solcher Figur eures Gehülfen Farbe verstärken.

2) Wenn ihr (nämlich **A**) das Aß, den König und vier kleine Trümpfe habt, so spielet einen kleinen Trumpf aus, denn der Wahrscheinlichkeit nach muß eine von den beiden übrigen Figuren in eures Gehülfen **B** Hand sitzen, wäre es nun, daß die Dame in **B**'s Hand wäre, so könntet ihr 3 Mal Trumpf ziehen, und folglich die Gegentrümpfe herausbringen; welches nicht der Fall sein würde, wenn ihr Aß und König gespielt haben würdet. Sollte euer Gehülfe **B** den Buben haben, so bleibt euch der nämliche Vortheil, 3 Mal Trumpf spielen zu können, indem zu vermuthen ist, daß der Gegner **C** sowohl, als **D** die Dame haben kann.

Der Gegner **C** würde nicht unrecht spielen, wenn er die Dame und zwei kleine Trümpfe hätte, und sodann die Dame zu wagen; sitzt die Dame mit zwei Kleinen in des Gegners **D** Hand, so wird die Dame allemal einen Stich machen, und entsteht daraus kein Schade. Der einzige Nachtheil, der aus diesem Spiele entstehen kann, wäre, wenn die Dame nur ein Mal in **D**'s Hand besetzt wäre.

3) Wenn ihr (ich nehme **A** jedesmal zum Spielenden) das Aß, den König und drei Kleine in Trumpf habt; auch wenn ihr Aß, den König und zwei Kleine in Trumpf habt,

so verfahrt auf gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Abschnitte angeführt ist.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folge, nämlich Aß, König, Dame und ein oder zwei Kleine, oder den König, Dame, Bube 2c. in einer andern Farbe haben, so spielt drei Mal Trumpf aus; nämlich das Aß, den König und einen kleinen, im widrigen Fall möchte eure zahlreiche Farbe getrumpft werden.

4) Wenn ihr Aß, den König und einen kleinen Trumpf habt, so hütet euch, Trumpf zu spielen, und erwartet solches von eurem Gehülfen **B**, alsdann nehmet das Aß, spielt sodann den König, und demnächst den kleinen Trumpf nach, in der Ueberzeugung, daß **B** stark in Trumpf sein müsse.

Spielt euer Gegner **D** hingegen Trumpf aus, so setzt den kleinen Trumpf auf, und laßt es darauf ankommen, ob euer Gehülfe **B** diesen Stich gewinne.

5) Wenn ihr das Aß und den König allein habt, so spielt solche nicht aus, indem ihr dadurch eures Gehülfen **B** Trümpfe zu sehr schwächen möchtet, sondern wartet damit, bis ihr eine Farbe damit stechen könnt, es sei denn, daß **B** durch Trumpfspielen selbiges verlange.

Dies gilt auch dann, wenn ihr das Aß oder den König allein habt. Denn durch das Ausspielen solches einzelnen Trumpfs verräth man seine Karte dem Gegner.

Sollte einer eurer Gegner Trumpf spielen, so habt ihr Hoffnung, auf euren unbesetzten König einen Stich zu gewinnen, welches sonst nicht der Fall sein würde.

6) Wenn ihr den König, die Dame und fünf kleine Trümpfe habt, so spielt zuerst den König aus; denn es bleibt

euch die Hoffnung, daß ihr durch Nachspielnng der Dame die übrigen Trümpfe herausholt.

Spielt sodann noch ein oder zwei Mal Trumpf, und achtet darauf, welche Farben von eurem Gehülfen beigeworfen werden; die Farben, so er beiwirft, will er nicht angespielt haben, und müßt ihr daher die dritte Farbe spielen.

7) Wenn ihr den König, die Dame und vier kleine Trümpfe habt, so spielt einen kteinen Trumpf aus; denn die Wahrscheinlichkeit bleibt für euch, daß euer Gehülfe eine von den beiden übrigen Figuren habe, und sodann könnt ihr drei Mal Trumpf ziehen, und die übrigen Trümpfe herausbringen. Würdet ihr aber bei eurer Stärke von sechs Trümpfen den König anspielen, so lauft ihr Gefahr, daß die etwanige Figur eures Gehülfen sodann fallen müsse, und ihr dadurch einen Stich mehr in Trumpf verliert.

Solltet ihr aber bei diesen Trümpfen eine gute Folgekarte von Aß oder König an, in einer andern Farbe haben, so spielt zuerst den König aus, und kommt ihr demnächst wieder ans Ausspielen, so ziehet die Dame und einen kleinen Trumpf nach, damit ihr die Trümpfe herausholt, und eure Folgekarte nicht getrumpft werde. Bei dieser Karte ist es besser, einen Stich in Trumpf zu verlieren, als seine andern guten Karten getrumpft zu sehen.

8) Wenn ihr den König, die Dame und drei Kleine in Trumpf habt, so verfahrt auf gleiche Art, wie in dem vorhergehenden Punkte beschrieben ist.

9) Wenn ihr den König, die Dame und zwei kleine Trümpfe habt, so spielt einen kleinen Trumpf aus; denn es ist wahrscheinlich, daß euer Gehülfe eine von den beiden übrigen

Figuren habe. Und ist dies nicht der Fall, so habt ihr dennoch euch nicht zum Schaden gespielt; nur müßt ihr sodann keinen Trumpf wieder spielen, und warten, bis solcher euch vor eurem Gehülfen oder Gegner wieder gebracht wird, wo ihr dann jedesmal die Dame aufsetzen müßt, um eurem Gehülfen bemerklich zu machen, daß der König noch bei euch zurück ist.

10) Wenn ihr den König, die Dame und einen Kleinen in Trumpf habt, so hütet euch, Trumpf zu spielen, sondern laßt euch selbigen bringen. Geschähe solches von eurem Gehülfen **B**, so setzt die Dame auf, habt ihr sodann keine gute Farbe, daß ihr ans Ausspielen zu kommen wünscht, so spielt den König noch, und sodann den kleinen Trumpf nach; denn ihr müßt vermuthen, daß euer Gehülfe, bei Ausspielung eines Trumpfes, entweder das Aß oder den Buben habe, und sodann würdet ihr beim drittenmaligen Trumpfspielen wieder ans Ausspielen kommen, und alsdann eure gute Farbe machen können.

Würde euer Gegner **C** Trumpf spielen, so setzt, ob ihr gleich die Hinterhand habt, den König auf; denn ihr werdet dadurch euren Gegner **C** in die Verlegenheit bringen, daß er nicht wisse, ob **B** oder sein Gehülfe die Dame habe, spielt **D** demnächst Trumpf nach, so setzt euren kleinen Trumpf auf; **C** wird, in der Hoffnung, daß bei **B** die Dame falle, oder daß **D** die Dame habe, das Aß aufsetzen; und durch diese Maske gewinnt eure Dame, die euch sonst hätte verloren gehen können.

Ingleichen würde euer Gegner **D** Trumpf spielen, so setzt zuerst den König auf; denn es wird eurem Gegner **C** irre und glaubend machen, daß euer Gehülfe **B** die Dame habe, und daher, wenn er am Ausspielen ist, einen Trumpf nachspielen; **D** wird in der nämlichen Ungewißheit sein, und daher, wenn

er Aß und Buben hat, den Buben wagen, folglich erlangt ihr durch die Dame den Stich; habt ihr nun keine guten Karten in andern Farben, so spielt den dritten Trumpf nach, ihr bewirkt dadurch das Gute, daß ihr euren Gehülfen **B** in die Hinterhand bringt.

11) Wenn ihr König und Dame unbesetzt habt, so verfahrt gleichermaaßen nach der Anweisung des vorhergehenden Artikels.

Solltet ihr aber gute Karten in den übrigen Farben haben, so spielt den Trumpf König und demnächst die Dame weg; denn es ist zu vermuthen, daß, da ihr schwach im Trumpf seid, euer Gehülfe desto stärker darin sein müsse, und folglich spielt ihr in Trumpf zu eurem Vortheil.

Stark in Trumpf sein heißt, wenn ihr fünf darin, sie mögen hoch oder niedrig sein, habt.

12) Wenn ihr den König nur einmal besetzt habt, so dürfet ihr auf keinerlei Weise Trumpf spielen, und müßt solches von den anderen abwarten.

Spielet **C** daher Trumpf, so seid ihr eures Königs gewiß. Spielt euer Gehülfe **B** Trumpf, so müßt ihr König aufsetzen, und den andern Trumpf nachspielen. Spielt **D** Trumpf aus, so müßt ihr den König, da ihr ihn nur ein Mal besetzt habt, wagen; denn es ist zu glauben, daß **D** von dem Aß aus Trumpf gespielt hat. Hättet ihr aber den König zwei Mal besetzt, so wäre es Unrecht, den König zu wagen.

13) Wenn ihr das Aß, König, Buben und drei Kleine in Trumpf habt, so spielt von Oben Aß und König an; denn es bleibt euch bei der Vielheit eurer Trümpfe die Hoffnung, daß die Dame in zwei Mal Trumpfziehen fallen müsse, und

sodann kennt ihr den Buben zum dritten Male nachziehen, und auf diese Art die Trümpfe herausbringen. Wäre die Dame in C's Hand zwei Mal besetzt, so entsteht euch kein Schade durch dieses Trumpfspielen; denn die Dame in dieser Hand würde allemal ihren Stich machen. Wäre aber die Dame in D's Hand zwei Mal besetzt, alsdann hättet ihr auch, wenn ich den folgenden Punkt in Berathschlagung nehme, zum Nachtheile gespielt.

14) Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und einen oder zwei Kleine in Trumpf habt, so spielt zuerst den König, alsdann sucht euren Gehülfen B einer andern Farbe ans Ausspielen zu bringen: versteht er sodann euer Spiel, so wird er euch Trumpf nachspielen, wodurch ihr dann Gelegenheit habt, den Buben einzupassen und selbigen zu gewinnen. Auf diese Art könnt ihr durch Nachspielung des Asses drei Mal Trumpf spielen und die übrigen Trümpfe herausholen.

Euch kann aus diesem Spiele kein anderer Schade entstehen, als wenn in C's Hand die Dame nur einmal besetzt wäre, denn ist sie zwei Mal besetzt, so macht sie allemal ihren Stich und euch erwächst aus solchem Spiele der größte Vortheil, indem ihr drei Mal Trumpf ziehen könnt.

15) Wenn ihr das Aß, den König und Buben allein habt, so spielt auf nämliche Art Trumpf, wie es der vorhergehende Artikel anweiset.

16) Wenn ihr das Aß, die Dame und zwei, drei bis vier Trümpfe habt, so spielt einen kleinen Trumpf; denn es bleibt euch die Vermuthung, daß euer Gehülfe B eine von den beiden übrigen Figuren habe, und ist dieses der Fall, so könnt ihr drei Mal Trumpf spielen; kein Nachtheil kann euch aus

diesem Anspiele, wenn auch **B** die vermuthete Figur nicht haben sollte, entstehen; denn ihr bleibt doch allemal mit Aß, Dame und einem Trumpf Meister von Trümpfen.

Sollte euer Gegner **C** auch stark in Trümpfen sein und Trumpf anspielen, so gewinnt ihr selbigen in der Hinterhand, entweder mit dem Aß oder der Dame; spielt sodann einen kleinen Trumpf nach, ihr werdet dadurch **C** in Verlegenheit setzen, daß er nicht wisse, ob er seine Figur aufsetzen darf, oder nicht, und gewinnt dadurch, wenn euer Gehülfe **B** die Zehn haben sollte, einen Stich mehr in Trumpf, verliert aber im Gegenfalle nichts dabei.

(Daher ist es eine Hauptregel, daß, wenn **B** die Dame und zwei Kleine, oder den Buben und zwei Kleine in Trumpf hat, er niemals eine solche Figur oder auch die Zehn, auf das Ausspielen von **C** aussetze und es jedesmal seinem Gehülfen **A** überlasse, ob er den angespielten Trumpf gewinnen kann.

Es ist hierunter aber ein Unterschied zu machen, daß, wenn **B** die Dame, Bube und Zehn, oder Dame, Bube und einen Kleinen, und so vom Buben und Zehn gleiche Folgekarten hat, so muß er die höchste dieser Folgekarten aufsetzen, sonst läuft er Gefahr, bei **C**'s Anspielung nichts auf diese drei Karten zu gewinnen.)

Oder sollte euer Gegner **D** stark in Trümpfen sein, und Trumpf anspielen, so setzt den geringsten Trumpf auf. Hat nun **C** keinen hohen Trumpf aufzugeben, so gewinnt euer Gehülfe **B** den Stich, und wird dadurch gewiß, daß sein Gehülfe **A** wenigstens eine Figur habe, und kann sodann, wenn es seine übrigen Farben erfordern, sogleich Trumpf mit Vortheil nachspielen.

17) Wenn ihr das Aß, den Buben und zwei, drei bis vier Trümpfe habt, so spielt auf gleiche Art Trumpf, wie es vorhererwähnter Artikel besagt.

18) Wenn ihr das Aß, die Dame und einen kleinen Trumpf habt, so würdet ihr euch zum Nachtheile Trumpf spielen, wartet daher damit, bis euch solcher zugebracht wird. Geschieht solches von eurem Gehülfen, so setzt, insofern ihr keine sonstigen guten Karten habt, das Aß auf, spielt sodann die Dame, und wenn selbige euch verbleibt, den kleinen Trumpf nach. Eures Gehülfen Absicht muß zum Grunde haben, daß er entweder stark in Trümpfen ist, oder daß er wegen übriger guter Handkarten die Trümpfe heraus zu haben wünscht, um desto freieres Spiel haben zu können.

Habt ihr aber sonstige gute Karten in andern Farben, so setzt die Dame auf, spielt sodann die kleinen Trümpfe nach, ihr bewirkt dadurch das Gute, daß ihr beim drittenmaligen Trumpfspielen wieder ans Ausspielen kommt, und alsdann eure gute Farbe machen könnt.

Spielt euer Gegner C Trumpf, so seid ihr eurer zwei Stiche gewiß; solltet ihr indessen den ersten Stich mit der Dame erhalten, und eure übrigen guten Handkarten erforderten es, daß ihr Trumpf nachspieltet, so spielt den kleinen Trumpf aus; C wird dadurch in Verlegenheit kommen, ob er den König aufsetzen darf oder nicht, und ihr gewinnt vielleicht durch solches Nachspielen drei Stiche in Trumpf.

Sollte euer Gegner D dagegen Trumpf spielen, so setzt den kleinen Trumpf auf, in der Ueberzeugung, daß ihr demnächst eure Dame gewiß macht.

19) Wenn ihr das Aß, den Buben und einen kleinen

Trumpf habt, so hütet euch besonders, Trumpf zu spielen; denn ihr würdet nur einen Stich gewinnen, wogegen ihr durch Anspielung von euern Gegnern die Hoffnung habt, zwei Stiche darauf zu machen, als z. B. wenn **C** den König und die Dame hätte und den König zuerst ausspielte, sodann nehmet den König nicht und erwartet das Nachspielen, wodurch ihr dann den Buben gewinnt.

Sollte **D** den König spielen, so könnt ihr ihn, nach Beschaffenheit eurer Karten, nehmen oder nicht, denn die größte Wahrscheinlichkeit ist da, daß er die Dame auch habe und folglich müßt ihr auf Aß und Buben zwei Stiche gewinnen.

Sollte aber **D** dagegen einen kleinen Trumpf spielen, so setzt euren kleinen Trumpf darauf, in der Ueberzeugung, daß bei **C** oder **B** eine Figur sitze und ihr demnächst euren Buben macht.

20) Wenn ihr Aß und Dame allein habt, so könnt ihr nicht Trumpf spielen, sondern wartet ab, bis euch solcher gebracht wird, alsdann muß jedesmal die Dame einpassen.

Es wäre denn, daß der König als Wahlblatt in **C**'s Hand wäre, oder daß euer Gehülfe **B** schon vorher eine Farbe getrumpft hätte. In diesem Falle setzt das Aß auf und spielt **B**'s Renonce nach.

21) Wenn ihr Aß, Dame und Buben habt, so könnt ihr eben so wenig Trumpf spielen, und müßt solches von anderer Hand erwarten.

Würde nun euer Gehülfe **B** Trumpf spielen, so setzt den Buben auf, bringt ihn sodann bei einer andern Farbe wieder ans Ausspielen. Wenn **B** nun euer Spiel verstehen will, so bringt er euch Trumpf nach, und auf die Art fangt ihr den König aus **D**'s Hand; wenigstens könnt ihr dadurch drei Mal

Trumpf spielen und bekommt dadurch eure drei Bilder ein. **A** würde unrecht gespielt haben, wenn er zum ersten Male die Dame aufgesetzt hätte, indem er dadurch seinem Gehülfen **B** die Entdeckung seiner Trümpfe nicht so deutlich würde gemacht haben, als er es bei Aufsetzung des Buben gethan hat.

Es ist daher durchaus nöthig, daß ich meinem Mitspieler so viel Kenntniß, als nur immer möglich ist, von meinen Karten gebe, dagegen aber mein Spiel gegen meine Gegner versteckt halte.

Würde **C** Trumpf spielen, so setzt die Dame auf, dieses wird **C** vermuthen lassen, daß der Bube in **B**'s oder in **D**'s Hand sitze, und daher, wenn er an die Hand kömmt, noch ein Mal klein Trumpf spielen, oder er wird auch sein ganzes Spiel ändern, und sodann eine andere Farbe anspielen.

Würde **D** Trumpf spielen, so setzt den Buben auf, und verfahrt, als wenn **B** Trumpf gespielt hätte.

22) Wenn ihr Aß, Buben und Zehn habt, so richtet euer Spiel auf die nämliche Art des vorigen Abschnittes ein. Nur daß, wenn euer Gehülfe **B** Trumpf spielt, ihr sodann das Aß nehmen und den Buben nachspielen müßt.

23) Wenn ihr den König, Buben und drei bis vier kleine Trümpfe habt, so spielt nach der Anweisung 16.

24) Wenn ihr den König, Buben und ein bis zwei kleine Trümpfe habt, so folgt der Anweisung 18.

Es ist indessen schwer, bei König und Buben zu bestimmen, welchen man von beiden aufsetzen soll. Ihr müßt daher eure übrigen Karten in Berathung nehmen und danach den König oder Buben aufsetzen; z. B. wenn ihr gute Karten in andern Farben habt und euer Gehülfe **B** hätte Trumpf an-

gespielt, so setzt den Buben auf, und spielt sodann, wenn er euch verbleibt, einen kleinen Trumpf nach.

Ihr könnt euch hierdurch nie zum Schaden spielen, es wäre denn, daß **C** die Dame nur einmal besetzt hätte.

25) Wenn ihr König und Buben allein habt, so erwartet das Trumpfspielen und verfahrt nach dem vorhergehenden Abschnitte.

26) Wenn ihr eine Folge von drei oder vier Trümpfen habt, als z. B. König, Dame, Bube; Dame, Bube, Zehn, Neun ꝛc., so spielt jedesmal, wenn ihr Trumpf ziehen wollt, die höchste Karte von dieser Folge aus. Denn ihr würdet eurem Gehülfen **B** eine Maske machen, wenn ihr die zweite und dritte anspielen wolltet.

Dieses leidet jedoch bei andern Farben eine Ausnahme, worüber ihr demnächst Aufklärung erhalten werdet.

27) Wenn ihr die Dame, den Buben und zwei kleine Trümpfe habt und eure übrigen guten Farben verlangen es, daß ihr Trumpf spielen müßtet, so verfahret nach der Anweisung 9.

28) Wenn ihr aber die Dame, den Buben, und drei bis vier kleine Trümpfe habt, so spielt nach der Anweisung 7.

29) Wenn ihr Dame und Buben unbesetzt habt, und hättet in andern Farben gute Karten, so spielt die Dame aus, und wenn ihr wieder ans Ausspielen kommt, den Buben nach; dieses wird die gute Folge haben, daß ihr eures Gehülfen **B** Trümpfe verstärkt und wenn er auch nur die Zehn oder Neun haben sollte. Ein Gleiches thut, wenn ihr die Dame oder den Buben nur einmal besetzt habt; denn bei Ausspielung solcher Figur fangt ihr vielleicht den König aus **C**'s Hand. Und

ist dieses nicht der Fall, so darf **B** dennoch, wenn er das Aß hat, eure Figur nicht übernehmen, weil er sich dadurch sehr zum Schaden spielen würde.

30) Wenn ihr Dame, nebst vier kleinen Trümpfen, oder Bube, nebst vier kleinen Trümpfen, auch Zehn, nebst vier kleinen Trümpfen habt, so spielt jedes Mal einen kleinen Trumpf, und so oft ihr wieder ans Ausspielen kommt, wiederholt solches mit einem kleinen Trumpf, damit ihr das Aß und den König herausbringt und sodann Meister von Trümpfen bleibt.

Fünf Trümpfe haben, sie mögen hoch oder niedrig sein, heißt, stark im Trumpf sein. Jedoch müßt ihr, bei eurer Stärke von Trümpfen, zu beurtheilen wissen, ob ihr eurem Gehülfen auch dadurch zum Nachtheil spielen könnt.

31) Wenn ihr Aß, Dame und Zehn habt, so hütet euch, Trumpf zu spielen; denn es ist möglich, daß ihr bei **C**'s Trumpfspielung alle drei Trümpfe gewinnt.

32) Wenn ihr fünf der geringsten Trümpfe habt, und dabei keine einzige gute Karte in andern Farben, so spielt Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzt wird, mithin mit zwei Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, z. B. er hätte Aß und Dame, zwei Stiche macht.

Es bleibt überhaupt eine Regel für euch, daß, wenn ihr schlechte Karten in Farben habt, ihr blos zum Vortheil eures Gehülfen spielen müßt, und nicht auf euer eigenes Spiel achtet.

33) Wenn ihr sechs Trümpfe von geringer Benennung habt, müßt ihr mit dem niedrigsten anfangen. Es wäre denn, daß ihr die Zehn, Neun und Acht hättet, und von eurem Gegner **C**, an dem das Geben gewesen, wäre ein Honneur auf=

gewählt worden; in diesem Falle, da die aufgewählte Figur euch vor der Hand ist, spielt eure Zehn zuerst aus. Dieses nöthigt euren Gegner **C**, sein Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlangt dadurch euer Gehülfe **B** die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen oder nicht.

34) Wenn ihr König, Dame, Zehn und drei kleine Trümpfe habt, so fangt mit dem König an, weil ihr eine gute Aussicht habt, daß der Bube in der zweiten Ronde fallen wird, oder ihr möget warten, bis euer Gehülfe euch wieder Trumpf nachspielt, und alsdann macht den Einpaß von der Zehn.

35) Wenn ihr Dame, Bube, Neun und drei kleine Trümpfe habt, so fangt mit der Dame an, auszuspielen; denn die Vermuthung ist, daß die Zehn zum zweiten Male fallen wird, oder wartet, bis ihr die Neun einpassen könnt.

36) Wenn ihr Buben, Zehn, Acht und drei kleine Trümpfe habt, so fangt mit dem Buben an, um die Neun zu verhindern, einen Stich zu machen; denn es ist wahrscheinlich, daß die drei Figuren in zwei Mal Rundspielen fallen werden.

37) Da euch nun zwar eine sichere Anweisung zum Trumpfspielen gezeigt ist so könnt ihr dennoch nicht allemal nach vorstehenden Regeln verfahren, indem ihr nicht blos nach euren eigenen Karten spielen dürft, sondern auch auf eures Gehülfen Karten Bedacht nehmen müßt. Z. B., wenn euer Gehülfe in einer Farbe Renonce hat, so könnt ihr nicht mit Erfolg Trumpf spielen, sondern bringt ihm sodann diese Farbe zum Trumpfen an, so oft ihr ans Ausspielen kommt, und sucht seine Trümpfe auf solche Art einzubringen; denn ihr bleibt bei eurer Stärke dennoch Meister vom Spiele.

Ingleichen, wenn ihr seht, daß euer Gehülfe **B** die Dame,

Bube, Zehn oder Neun, ohne damit überzustechen, beigiebt, so könnt ihr mit Gewißheit vermuthen, daß diese Farbe zum zweiten oder dritten Male von eurem Gehülfen getrumpft werden wird. Spielt ihm sodann, wenn ihr ans Ausspielen kommt, diese Farbe nach, damit ihr ihm Gelegenheit gebt, seine Trümpfe einzubringen.

Macht aber hierbei die Ausnahme, daß, wenn euer Gehülfe solche Farben getrumpft hat, und demnächst Trumpf nachspielt, er diese Farbe nicht weiter von euch gespielt haben will; es würde daher Unrecht von euch sein, **B** weiterhin zu zwingen, diese Farbe zu trumpfen; denn bei Nachspielung von Trumpf will **B** anzeigen, daß er stark in Trümpfen ist, auch in den übrigen Farben gute Karten habe, spielt sodann Trumpf nach und überlaßt eurem Gehülfen die weitere Leitung des Spiels.

Der Besitz des letzten Atouts ist der größte Vortheil in dem Spiele eines guten Spielers. **A** hat den dreizehnten Atout, mit Aß und mit vier kleinen Karten einer noch nicht gebrachten Farbe, von der der Gegner den König und die Dame ausspielt. Weil **A** beide gehen läßt, macht er drei Stiche in der Farbe, hätte er aber den König genommen, so würde er darin unmöglich mehr, als einen haben machen können.

Wenn ihr mit den letzten Atouts, einigen gewinnenden Karten und einer verlierenden bleibt, so spielt die letzte zuerst, weil der Gegner zur Linken Impaß machen kann, und dann die zweite bessere Karte im Spiele des Partners (Gehülfen) den Stich machen würde, dessen ihr nicht versichert wäret, wenn ihr bis an das Ende damit wartetet.

Zweites Kapitel.

Von der Invite oder Einladung der Karten.

1) Wenn ihr (ich nehme A zum Ausspieler) ausspielt, so fangt mit der Farbe an, worunter ihr eine ununterbrochene Folge habt. Z. B. König, Dame und Bube. Dieses ist eine sichere Invite, welches allezeit die Wirkung thut, daß ihr selbst, oder euer Spielgehülfe, in andern Farben hinter die Hand kommt.

Macht im Ausspielen mit dem König den Anfang, damit ihr aus eurer Gegner Hand das Aß fallend macht, und durch solches Anspiel eure obgedachten Folgekarten die höchsten werden.

Habt ihr vier oder fünf dieser Folgekarten, so fangt mit der niedrigsten, nämlich mit der Zehn oder Neun an, auszuspielen; denn hat euer Gegner C das Aß, so wird er solches nicht aufgeben und ihr behaltet daher den Stich; ihr verursacht auch vielleicht dadurch, daß euer Spielgehülfe schon im nächsten Nachspiele diese Farbe trumpfe, und das Aß nicht zum Stiche gelangt.

Bei Trumpfspielen ist es aber ohne allen Zweifel nöthig, daß stets die höchste von Folgekarten ausgespielt wird; es wäre denn, daß mir die Aufwählkarte meines Gehülfen B ein anderes bestimmte. Z. B. es wäre die vorstehende oder nächstfolgende Karte von meiner Folgekarte aufgewählt, sodann spielt den kleinsten Trumpf aus.

2) Wenn ihr Dame, Bube und Zehn habt, so ist dieses ebenfalls eine gute Invite; spielt aber jederzeit die Dame aus, und überlaßt es eurem Gehülfen, ob er das Aß, insofern er solches hat, aufsetzen will oder nicht.

Durch solches Anspiel zwingt ihr oft den König, daß er

aus C's Hand gefangen wird, insofern euer Spielgehülfe das Aß nicht aufsetzt, und ihr sodann den Buben und die Zehn nachspielt.

3) Wenn ihr Aß und zwei bis drei Kleine habt, so bleibt dieses eine sichere Invite; spielt sodann eine kleine Karte an, hat C den König zwei Mal besetzt, so würde er unrecht spielen, wenn er den König darauf setzen wollte; hat nun euer Gehülfe die Dame, so gewinnt ihr zwei Tricks in dieser Farbe, wogegen ihr sonsthin auf die Dame keinen Stich würdet empfangen haben, wenn ihr das Aß zuerst angespielt hättet.

Habt ihr aber das Aß vier bis fünf Mal besetzt, und seid in der Nothwendigkeit, diese Farbe anzuspielen, so spielt das Aß zuerst an, aus Furcht, es möchte zum zweiten Male getrumpft werden.

Sollten aber die Trümpfe bis auf einem oder zwei, so noch in eurer Gewalt waren, heraus sein, so spielt auf die vorhergehende Art, und in dem Falle werdet ihr euch Forcen in dieser Farbe machen können.

4) Wenn ihr König und zwei bis drei Kleine habt, so invitirt mit einer kleinen Karte; denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen, daß das Aß oder die Dame in eures Spielgehülfen Hand sitze.

5) Wenn ihr Dame und zwei bis drei Kleine habt, so invitirt, wenn es eure übrigen Karten erfordern, mit einer kleinen Karte, jedoch bleibt dieses eine schlechte Invite, und es ist daher besser, wenn diese Farbe von eurem Gehülfen oder Gegner gebracht wird, wodurch ihr sodann eher Hoffnung habt die Dame zum Stiche zu bringen.

Wenn ihr die Invite eures Partners mit der Dame nehmt,

vorausgesetzt, daß es kein Atout sei, so bringt die Farbe nicht nach; denn offenbar stechen Aß oder König den Partner zur Linken, und ihr tretet dem Gegner die Renonce ab.

Mit Aß, Dame u. s. w. von einer Farbe, setzt, wenn der Gegner zur Rechten den Buben spielt, allemal das Aß vor. Kein guter Spieler, der König, Bube und Zehn hat, wird mit dem Buben anfangen.

6) Wenn ihr Buben und zwei oder drei kleine habt, so invitirt, wenn ihr in den übrigen Farben nichts habt, mit einer kleinen Karte in dieser Farbe; denn es bleibt euch dennoch die Hoffnung, daß, wenn zwei Figuren zugleich fallen, euer Bube einen Stich mache. Obgleich es eine sehr schlechte Invite bleibt, so ist es dennoch besser, daß ihr darauf invitirt, als daß ihr den Buben ausspielt; denn wenn ihr auch durch Anspielung des Buben eurem Gehülfen zeigen wollt, daß ihr schlechte Karten habt, welches sich außerdem bald genug zeigen wird, so würdet ihr euren Gegnern bald zu viel Licht von euren Karten geben, und diese würden alsdann ihr ganzes Spiel auf eures Gehülfen **B** Karten machen, und entstände daher der größte Nachtheil durch solches Anspielen.

7) Wenn ihr Aß und König allein in einer Farbe habt, und dabei stark in Trümpfen seid, so spielt solche weg, und erwartet von eurem Gehülfen **B**, ob er's für gut befinde, euch solche Farbe nachzuspielen.

8) Wenn ihr einen **Double-Tong** von König und Dame habt, und dabei stark in Trümpfen seid, so spielt die höchste, als den König, an, hat euer Gehülfe das Aß, so bekommt ihr drei Stiche in dieser Farbe, hat er selbiges nicht, so entsteht euch kein Schaden.

9) Wenn ihr einen **Double-Tong** von Dame und Buben habt, und dabei stark in Trümpfen seid, so spielt die Dame an; denn hat euer Gehülfe das Aß oder den König, so wird er eure Dame nicht nehmen, in der Erwartung, daß er dadurch in die Hinterhand komme.

10) Wenn ihr einen **Double-Tong** von Dame und einer kleinen Karte oder Bube und einer kleinen Karte habt, und stark dabei in Trümpfen seid, so spielt die höchste dieser beiden Karten aus. Denn ihr bewirkt hierdurch, daß euer Gehülfe in dieser Farbe Forcen machen könne, da ihr im übrigen doch wenig darauf rechnen konntet.

11) Wenn ihr einen **Double-Tong** von zwei geringen Karten habt, und dabei stark in niedrigen Trümpfen seid, so hütet euch dennoch, diese Farbe anzuspielen, indem ihr durch dieses Anspiel eurem Gehülfen die Figuren aus der Hand spielen würdet, worauf er außerdem vielleicht einen oder zwei Stiche gemacht hätte.

12) Wenn ihr einen **Single-Tong** von Aß habt, und dabei stark in Trümpfen seid, so könnt ihr dieses Aß mit Vortheil ausspielen, und euer Gehülfe wird sodann zu beurtheilen wissen, ob er euch diese Farbe kann mit Vortheil trumpfen lassen, oder ob er die übrigen Forcen darin habe.

13) Wenn ihr König **Single-Tong** habt, so spielt selbigen, wenn ihr auch gleich stark in Trümpfen seid, nicht aus; denn die Hoffnung bleibt euch, daß, wenn euer Gehülfe **B** oder eure Gegner diese Farbe anspielen, ihr dennoch den König zum Stiche bringen könnt.

14) Wenn ihr Dame oder Bube **Single-Tong** habt, und dabei stark in Trümpfen waret, so spielt selbige aus; denn

ihr werdet eurem Gehülfen **B** seine Karten in dieser Farbe verstärken. Wo nicht, so habt ihr Gelegenheit, diese Farbe zu trumpfen.

15) Wenn ihr **Single-Tong** von einer geringen Karte habt und schwach in Trümpfen seid, so hütet euch, solche Karten auszuspielen; denn ihr würdet nicht allein eurem Gehülfen eine Figur aus der Hand spielen, sondern ihr werdet auch eure Gegner dahin bringen, daß sie euch Trumpf vorspielen, und dadurch in dieser Farbe völlig die Oberhand gewinnen.

Habt ihr indessen äußerst schlechte Karten in eurer Hand, so daß ihr Gefahr lauft, Schlemm zu werden, so wagt diese einzelne Karte, in Hoffnung, daß ihr diese Farbe das nächste Mal trumpfen werdet.

Ueberhaupt ist es nicht rathsam, einen **Single - Tong**, und noch weniger einen **Double - Tong** anzuspielen, wenn man nicht besonders stark in Trümpfen, d. h. fünf an der Zahl hat; denn die Gegner merken es gar zu bald, und fangen sodann an, gleich Trumpf zu spielen, wodurch euer Spiel sehr verschlimmert werden würde.

16) Wenn ihr gar keine Invite-Karten habt, so spielt diejenige Farbe nach, worauf der Gegner **D** invitirt hat; ihr werdet dadurch das Gute bewirken, daß euer Gehülfe **B** in die Hinterhand komme und die Tenace erhält.

Es ist selten rathsam, eine Farbe anzuspielen, in der man eine Tenace hat. Mit Aß, Dame u. s. w. in einer Farbe mit König, Bube u. s. w. von einer andern, und einer dritten schwachen, bleibt es allemal das Beste, von dieser letzten zu invitiren, was man Reboursspielen nennt.

Drittes Kapitel.

Einige Regeln, welche, sobald man nur mit einem Spiele Karten spielt, bei Aufwählung des Trumpfes beobachtet werden müssen.

1) Es ist durchaus nothwendig, daß ich mir in diesem Falle bei dem jedesmaligen Geben die Aufwählkarte bemerke und darauf achte, wann selbige herauskomme; denn hierdurch kann ich sehr oft mein Spiel mit Gewißheit berechnen und mir den größten Vortheil verschaffen.

2) Wenn ihr (nämlich **A**) eine Trumpfkarte aufgewählt habt, so haltet selbige, so lange es ohne euren Schaden geschehen kann, zurück; denn ihr gebt dadurch eurem Gehülfen **B** den sichersten Beweis, daß euch noch dieser Aufwahl-Trumpf verbleibe; z. B.

Ihr wähltet die Achte auf, habt außerdem noch Zehn und Neun in eurer Hand, so werfet bei Trumpfspiel zuerst die Neun und demnächst die Zehn bei. Oder ihr wähltet die Vier auf und hättet außerdem noch Fünf, Sechs, Sieben und Acht in eurer Hand, so werft bei Trumpfspiel zuerst die Fünf, demnächst die Sechs und nachher die Sieben zu. Auf diese Art werdet ihr eurem Gehülfen zeigen, daß die Aufwählkarte noch in eurer Hand ist und wodurch euer Gehülfe oft großen Vortheil aus seiner Karte ziehen kann, besonders wenn euer Trumpf der letzte sein sollte. Verfahret auf die nämliche Art bei Aufwahl von höheren und geringeren Karten.

3) Wenn ihr den König zur Aufwählkarte habt, und hättet außerdem Dame und Bube in eurer Hand, so spielet, insofern ihr Trumpf spielen müßt, zuerst den Buben, und demnachst die Dame; oder

Wenn ihr die Dame zur Auswahl habt, und hättet außerdem König und Buben in der Hand, so spielt zuerst den König und demnächst den Buben, aus Ursache, um eurem Gehülfen eure Karte bekannt zu machen, damit er sein Spiel danach einrichten kann.

4) Wenn ihr das Aß zur Aufwählkarte habt, und dabei nicht stark in Trümpfen seid, so erwartet das Spiel von eurem Gehülfen oder Gegnern; es wäre denn, daß ihr in übrigen Farben gute Karten hättet, sodann spielt einen kleinen Trumpf an.

5) Wenn euer Gehülfe **B** eine Figur aufgewählt hat, z. B. den König, und ihr habt den Buben nur einmal besetzt, so spielt, wenn ihr ans Ausspielen kommt, eure Figur weg, ihr werdet dadurch, da ihr nur schwach im Trumpfe seid, das Gute bewirken, daß ihr eures Gehülfen Trümpfe verstärkt.

Wäret ihr aber in Trümpfen und hättet die Dame oder den Buben drei bis vier Mal besetzt, so spielt auf eures Gehülfen Aufwahl-Figur einen kleinen Trumpf aus, in der Ueberzeugung, daß ihr stärker in Trumpf seid, als euer Gehülfe.

6) Wenn euer Gehülfe die Dame oder den Buben aufgewählt hat und ihr hättet das Aß oder den König nur ein oder zwei Mal besetzt; so hütet euch, Trumpf zu spielen, und erwartet solches von Andern.

Wäre es aber, daß eure übrigen guten Handkarten solches verlangten, so spielt einen kleinen Trumpf an.

7) Wenn euer Gehülfe **B** die Zehn aufgewählt hat, und ihr hättet die Dame oder den Buben nur ein Mal besetzt, so spielt nach Anweisung 5.

8) Wenn euer Gegner **C** linker Hand, den König zum Trumpf aufwählt, so spielt, so oft ihr ans Ausspielen kommt, Trumpf an, in der Vermuthung, daß der König von eurem Gehülfen mit dem Asse gefangen werde. Hättet ihr aber Dame, Bube und einen oder zwei kleine Trümpfe, so spielt in dieser Absicht zuerst die Dame weg und will der König nicht kommen, so spielt einen kleinen Trumpf nach, denn hat **C** die Zehn, so wird er allemal einen Stich bekommen, hat aber **B** die Zehn, so läuft **C** Gefahr, keinen Stich auf den König zu machen.

Inzwischen müßt ihr euch bei diesen Regeln jedesmal nach euren übrigen Handkarten richten, ob das Trumpfspiel zu eurem Vortheil oder Nachtheil sein kann.

Denn hättet ihr einen **Single-Tong** oder gar Renonce in einer Farbe, so würdet ihr euch durch solches Trumpfspielen sehr zum Nachtheile spielen. Ingleichen wenn ihr bemerkt, daß **B** eine Renonce hat, so dürft ihr auch in diesem Falle nicht auf eures Gegners Figur Trumpf spielen, sondern bringt ihm jedesmal seine Renonce nach.

9) Wenn **C** die Dame zum Trumpf aufwählt, so spielt nach der vorigen Anweisung, in Hoffnung, die Dame zu fangen.

10) Wenn euer Gegner **D** rechter Hand den König aufgewählt hat, so erwartet das Trumpfspielen von Andern.

11) Wenn **D** die Dame aufgewählt hat, und ihr habt das Aß oder den König, so erwartet gleichfalls das Trumpfspielen von anderer Seite; es wäre denn, daß ihr Aß, König und Buben hättet, sodann spielt den König aus und verfahrt nach Anweisung Kap. 1, Regel 14.

12) Wenn **D** das Aß aufgewählt hat, so dürft ihr in keinem Falle Trumpf spielen; es wäre denn, daß ihr die 3 übrigen Figuren habt, wo ihr sodann den Buben anspielen müßt, um eurem Gehülfen dadurch einen Wink zu geben, daß euch die beiden übrigen Figuren dennoch verbleiben.

Viertes Kapitel.

Einige allgemeine Regeln für Anfänger.

1) Seid achtsam sowohl auf das, was ihr zuwerft, als auf das, was ihr ausspielt. Es ist immer gefährlich, einen Dreier zuzuwerfen, wenn ihr den Zweier in der Hand habt. Nehmen wir an: Unser Gehülfe spielte den Vierer, unser Gegner zur Rechten den Fünfer und wir würfen den Dreier zu, so zeigen wir unserm Gehülfen an, daß wir das nächste Mal stechen werden; wenn sich aber statt dessen in der Folge der Zweier in unserer Hand befindet, so schwächt es seine Zuversicht, und wird ihn abhalten, sein Spiel bei ähnlichen Gelegenheiten zu spielen.

2) Man nöthige immer den seiner Gegner, welcher der stärkere in Atout ist, zu stechen, selten den schwächeren, nie beide zugleich, sonst bereitet man ihnen erst das Spiel und giebt dem Einen Gelegenheit, seine kleinen Trümpfe anzu-

bringen, während der Andere seine unbedeutenden Karten zuwirft.

3) Wenn ihr nicht mehr, als zwei kleine Trümpfe besitzt, dabei in zwei andern Farben das Aß und den König, auch in der vierten nicht Renonce habt, so müßt ihr gleich zu Anfang so viel Stiche machen, als ihr könnt. Bedient euer Spielgehülfe in einer andern Farbe nicht, so müßt ihr ihn nicht durch weiteres Nachspielen von einer noch nicht freien Karte nöthigen, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel sehr schwächen könnte.

4) Hat jede der gegeneinander spielenden Partei fünf Stiche, und ist man sicher, aus der Hand zwei darüber zu machen, so muß man sich durch die Hoffnung, 2 entscheidende Tricks oder 8 Stiche zu machen, nicht abhalten lassen, sie zu nehmen; denn wenn ihr den gewissen, entscheidenden Stich verliert, so ist der Unterschied 2, und es verhält sich euer Schaden zu einem Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn es wahrscheinlich ist, entweder sich aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie zu gewinnen. Bei jedem dieser Fälle muß man es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick verloren geht.

5) Habt ihr vier markirt, so müßt ihr es euch vorzüglich angelegen sein lassen, noch einen Point zu gewinnen; denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, um welchen gespielt wird. Diesen Zweck zu erreichen, müßt ihr mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen, wenn ihr ziemlich stark darin seid. Habt ihr einen Honneur, nebst drei Trümpfen, so kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

6) Hat euer Gegner bereits sechs oder sieben, ihr aber

noch nichts markirt, und das Ausspielen ist an euch, so ist in diesem Falle das Beste, was ihr thun könnt, einen oder zwei ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel so viel wie möglich zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, ihr habt die Dame oder den Buben in Trumpf, nebst einem andern Trumpf; dabei aber in andern Farben keine guten Karten, so spielt eure Trumpf-Dame oder Trumpf-Buben aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wofern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen; ist er aber schwach, so verursacht ihr ihm doch keinen Schaden.

7) Wenn ihr neun markirt habt, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seid, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerkt, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von eurer Gegner Karten trumpfen könne. Gebt ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Steht eine Partie eins, zwei oder drei markirt, so müßt ihr gerade das Gegentheil thun, welches auch Statt hat, wenn die Partie zu fünf, sechs oder sieben markirt steht; denn in beiden letzterwähnten Fällen spielt ihr um mehr, als einen Point.

8) Habt ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nämlich euer Gegner **D** rechter Hand) in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe **C** angespielt, keine guten Karten vorsetzen könne: so spielt, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habt, die von dem Gegner **C** ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Gehülfe kömmt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler **D** in der Farbe nichts hat. Auch wird dadurch der Gegner **C** öfters genöthigt, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schafft.

9) Beobachtet mit stillschweigender Aufmerksamkeit die verschiedenen Systeme derer, mit denen man gewöhnlich spielt. Es ist etwas sehr Seltenes, daß nicht jeder seine besondere Weise hat, deren Kenntniß einen beständigen Vortheil gewährt. Der Eine invitirt vorzugsweise mit dem Aß, ein Anderer thut es nur im Nothfalle. (Dies kann oft ein Fingerzeig werden, als zweiter den König einzusetzen.) Ein Spieler aus der alten Schule spielt nie einen **Single-Tong** an, ohne sechs Atouts zu haben. Mehrere thun es wegen Schwäche an Atouts. Einige werfen mit List hohe Karten auf die Invite ihres Gegners, und stellen sich dann, in der Absicht, irre zu führen, als überlegten sie, obschon ihnen nichts anders übrig blieb. Durch diese Beobachtung wird man nicht nur in den Stand gesetzt, jeder arglistigen Absicht zu begegnen, sondern sie sogar zum eigenen Vortheile zu benutzen.

Fünftes Kapitel.

Erörterungen, in Fragen und Antworten abgefaßt.

1) Wie müssen die Folgekarten in Trumpf gespielt werden?

Ihr müßt mit der höchsten Karte den Anfang machen.

2) Wie müssen die Folgekarten in andern Farben, so nicht Trumpf sind, gespielt werden.

Wenn ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fangt mit der niedrigsten an, habt ihr aber drei oder vier, so spielt immer die höchste eurer Folge- oder Sequenz-Karten.

3) Warum spielt man lieber Folgekarten, als andere Farben?

Weil solches der sicherste Ausschlag ist, daß man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

4) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitig Stiche zu machen?

Wenn ihr schwach in Trumpf seid, d. i. nicht mehr als zwei oder drei derselben habt.

5) In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Wenn ihr stark in Trumpf seid, welches nach folgenden Fällen am gewissesten ist:

Aß, König und drei Kleine in Trumpf.
König, Dame und drei Kleine.
Dame, Bube und drei Kleine.
Dame, Zehn und drei Kleine.
Bube, Zehn und drei Kleine.
Dame und vier Kleine.
Bube und vier Kleine.

6) Wann müßt ihr eine Farbe spielen, in welcher ihr das Aß habt?

Wenn solche Farbe nur aus drei Karten besteht, ein andres ist in Trumpf.

7) Wann müßt ihr eine solche Farbe, in welcher ihr das Aß habt, nicht anspielen?

Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer Farbe vier oder mehrere Karten habt; denn das Aß ist ein Beistand derjenigen Farbe, in welcher ihr am besten seid, und es setzt euch in den Stand, wenn die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

8) Wie muß man spielen, wenn linker oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt worden ist?

Wenn das Aß zu eurer rechten Hand aufgewählt worden ist, und ihr habt in Trumpf nur die Zehn oder Neun, dabei Aß, König und Dame in einer andern Farbe, eure acht übrigen Karten aber haben keinen Werth, so fangt mit dem Aß derjenigen Farbe an, worin ihr Tertie-Major habt. Dieses belehrt euren Gehülfen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bei euch befinde; spielt sodann eure Trumpf-Zehn, denn euer Gehülfe kann doch etwa König, Dame, Buben in Trumpf oder zwei Honneurs zugleich haben. Beständen letztere in König und Buben, so wird euer Gehülfe eure Zehn gehn lassen und hernach, wenn er zum Ausspielen kommt, die Farbe anspielen, worin ihr am kühnsten seid. Gelangt ihr nun dadurch wieder zum Ausspielen, so nehmt die Trumpf-Neun, wodurch euer Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnt ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame zu eurer rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehn aufgewählt, und ihr habt den König, den Buben, die Neun und zwei kleine Trumpf, nebst acht Karten von keinem Werthe, so spielt den Trumpf-Buben an, damit die Zehn keinen Stich mache; ihr behaltet außerdem die Zehn in eurer Gewalt, wenn ihr, im Fall euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielt, mit der Neun das oben erklärte Finessiren versucht. Ein Gleiches habt ihr bei der zur Rechten aufgewählten Trumpf-Neun zu beobachten.

9) Wann könnt ihr, als zweiter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehn aufsetzen oder nicht?

Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt

den König nicht auf; es wäre denn, daß ihr nöthig hättet, an das Ausspielen zu kommen. Denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bei der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig; ingleichen mit dem Buben oder Zehn, indem durch das Aufsetzen eines der letzteren zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sei.

10) In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen, und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Wenn ihr schwach in Trumpf seid, müßt ihr übertrumpfen, seid ihr aber stark in Trümpfen, so werft eine schlechte Karte bei.

11) Warum sollt ihr die Uebermacht in eures Gegners bester Farbe so wenig, als möglich, aus den Händen lassen?

Weil ihr, wenn ihr eure hohen Blätter alle wegspielt, und euer Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat, Gefahr läuft, drei Stiche zu verlieren, indem ihr euch einen zu gewinnen bemüht.

12) Warum müßt ihr, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielt, in welcher ihr Aß, König und Dame habt, lieber das Aß, als die Dame aufsetzen?

Weil solches dem Gegner ein Blendwerk macht, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, daß ihr es nicht achten müßt, wenn euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

13) Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seid?

Wenn ihr nun eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf spielt, um diese Farbe einzukommen, so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünscht.

Seid ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig, zu entdecken in welcher Farbe ihr am Besten steht.

14) Warum spielt ihr von zwei Farben, in welchen ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenigen aus, von welcher eure höchste der König ist, als die so von der Dame anhebt?

Weil es sich wie 2 zu 1 verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielt ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt, so ist 5 gegen 4 zu wetten, daß einer von beiden, entweder das Aß oder der König, in der Hand des gedachten Gegners sei, folglich eure Dame verloren gehe, und ihr euch also zum Schaden spielt.

15) Warum spielt ihr lieber eine Farbe an, in welcher eure höchste Karte die Dame, als eine andere, so vom Buben angeht?

Die Antwort ist im vorhergehenden Punkte enthalten.

16) Warum werft ihr, wenn ihr von einer Farbe die vier höchsten Karten habt die oberste bei?

Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

17) Wie müßt ihr eurem Gehülfen beförderlich sein, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Zuvörderst müßt ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen; hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen zu erhalten suchen u. s. w.

18) Wie müßt ihr spielen, wenn euch zur rechten Hand die Dame aufgewählt worden ist, und ihr Aß, Zehn, einen Kleinen, oder König, Zehn und einen Kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielt?

Ihr müßt ihn gehen lassen; denn ihr könnt dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

19) Es sind vier Stiche gemacht, und darunter ist zwei Mal Trumpf herumgespielt worden; euer Gehülfe hat zwar drei Trümpfe gehabt, darunter aber keiner höher, als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzt den Buben auf. Es ist also, weil Trumpf-Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß oder die Dame aufsetzen?

Ihr müßt das Aß aufsetzen; denn es verhält sich wie 9 zu 8, das der König in der Hand des letztern Spielers sei. Setzt ihr die Anzahl der Karten auf zwei herunter, so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bei ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielt werden.

20) Gesetzt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch zwei Karten in eurer Hand übrig, nämlich Dame und Zehn.

Der Bube und die Neun dieser Farbe sind bei dem Gegner. Euer Gehülfe spielt diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neun auf, und behält also nun noch eine Karte übrig. Hier fragt sich's, ob ihr die Dame oder die Zehn aufsetzen sollt?

Die Dame! denn, daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie **2** zu **1**. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Sechstes Kapitel.

Einige Anweisungen, wie man bei dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen.

1) Steckt von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand und fahrt mit den übrigen nach der Ordnung bis zur Rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so und stellt sie allen andern Farben zur Linken.

2) Wenn ihr bei dem Fortgange des Spiels findet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Karte übrig behaltet, so steckt solche euren Trümpfen zur Linken.

Seht ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt, so steckt solche euren Trümpfen zur Rechten.

3) Damit ihr euch des ersten Ausschlags eures Gehülfen erinnern mögt, so steckt eine geringe Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe; habt ihr aber nur einen Trumpf, sodann steckt selbigen diesem Trumpfe zur Linken.

4) Wenn ihr die Karten gegeben habt, und es würde mit demselben Spiel Karten Trumpf gemacht, so steckt den aufgewählten Trumpf zu allen euren übrigen Trümpfen zur Rechten, und gebt ihn so spät, als immer, möglich aus, und damit euer Gehülfe in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sei, sich mit seinem Spiele darnach richten könne.

5) Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sei, kann folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beiden Farben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gesteckt, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur Rechten oder zur Linken sitzen.

6) Wenn ihr nun argwohnt, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renoncirt habe, so steckt eine geringere Karte solcher vermuthlichen Renonce unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr macht euch hierdurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwa überhaupt eine Renonce sei, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich renoncirt haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen.

7) Trägt es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellt, eben seine Renonce ist, so vertauscht solche Farbe mit einer andern, und steckt unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worin die Renonce ist; habt ihr auch keine mehr davon, so kehrt eine andere Karte, nur nicht ein Careau, das oberste zu unterst, und steckt sie an besagten Platz.

8) So wie ihr euch ein Merkmal machen könnt, wobei ihr euch des ersten Anschlags eures Gehülfen erinnert, so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergeßt, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Steckt zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielten Farben jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen; habt ihr bereits andere Farben bestimmt, sie vorzustellen, so vertauscht solche Farben gegen diejenigen, in welchen Jeder einen Ausschlag thut.

Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen eine etwanige Renonce zu haben.

Siebentes Kapitel.

Gesetze des Whistspiels.

1) Spielt einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte aus, so hat jeder seiner Gegner das Recht zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit in dem gegenwärtigen Spiele es ihm beliebt, aufgegeben werde, nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen sein, zu verleugnen. Oder wenn einer der Gegenpartie am Ausspielen ist, kann er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdann ausgespielt werden, wenn sie der Gehülfe hat.

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, welcher verleugnet, oder bis sein Gehülfe von Neuem ausgespielt hat.

3) Hat Jemand verleugnet, so kann die Gegenpartie drei Points markiren und hätte, dieser Strafe ungeachtet, der verleugnende Theil gewonnen, so gilt solches nicht, und sie dürfen nur neun markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten drei Points haben das Vorrecht vor allen andern Points.

4) Ruft Jemand seinen Gehülfen des Aussagens wegen, da die Partie zu mehr oder weniger als acht markirt steht, so kann jeder der Gegner verlangen, daß von Neuem gegeben werde. Die beiden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

5) Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Ausspielens wegen rufen sollte.

6) Ist der aufgewählte Trumpf bereits gesehen, so können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr markirt werden, es wäre denn, daß man solches schon zuvor gemeldet hätte.

7) Läßt Jemand eine Karte auf den Tisch fallen, daß sie gesehen wird, so steht einem Jeden frei, diese Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen nnd die Absonderung beweisen können. Nennt er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

8) Verleugnet Jemand, zeigt es aber an, ehe die Karten umgewendet werden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe, oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern, es muß aber kein Verleugnen dabei verursacht werden.

9) Wird bei dem Geben eine Karte umgekehrt, so steht es der Gegenpartei frei zu bestimmen, ob von Neuem gegeben werden soll, vorausgesetzt, daß noch keiner seine Karten besehen hat. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10) Wird das Aß oder eine andere Farbe ausgespielt und der letzte Spieler giebt bei, ehe die Reihe an ihm ist, so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe

Renonce haben oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11) Liegt in dem Spiele ein Blatt umgekehrt, so muß von Neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es in der letzten Karte ist.

12) So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschieht solches und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweiten Male. Wenn bei dem Geben ein Blatt umgekehrt wird, so kann man nicht verlangen, daß von Neuem gegeben werden soll.

13) Wenn eine Karte ausgespielt worden und einer der Gegner vor der Hand zugiebt, darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verleugnen, unterlassen kann.

14) Jeder muß dahin sehen, daß er seine dreizehn Karten empfangen habe. Hat er deren nur zwölf und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten, so ist das gegenwärtige Spiel deßhalb nicht ungültig, und derjenige, der mit zwölf Karten spielt, ist überdem der Strafe des Verleugnens unterworfen, wenn er wirklich verleugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler vierzehn Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht. Auch dann nicht, wenn etwa eine Karte unter den Tisch gefallen oder ins andere Spiel gerathen sein sollte.

15) Wirft Jemand, in der Meinung, er habe die Partie verloren, seine Karten auf den Tisch und will sich sein Ge-

hülfe nicht ergeben, so haben die Gegner das Recht, zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur so, daß kein Verleugnen dadurch verursacht werde.

16) **A** und **B** sind Spielgehülfen gegen **C** und **D**. **A** spielt Trefle an, **C** wirft Pique bei, **B** setzt den Trefle-König vor und **D** giebt Trefle zu; **C** bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehrt ist. Hier frägt es sich, welche Strafe alsdann Statt finde? **B** kann seine Karte wieder nehmen; **D** ebenfalls, und **A** und **B** haben das Recht **C** zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

17) Ist jemand sicher, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann und er hat aufgezeigt, so setzt er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es dem Gegner beliebt.

18) So lange das Spiel dauert, darf keiner seiner Gehülfen fragen, ob er einen Honneur ausgespielt habe.

19) In der Mitte einer Partie darf Niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darin willigten.

20) Derjenige, welcher gegeben hat, muß den gewählten Trumpf so lange auf dem Tische aufgedeckt liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber diesen Trumpf unter seine Karten gesteckt hat, darf keiner mehr nach fragen, welches Blatt aufgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sei. Dieses Gesetz ist zu dem Ende ange-

nommen, damit der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

21) Wenn eine Compagnie neun Points markirt hat, so kann sie die Partie nicht anders gewinnen, als wenn sie einen oder mehrere Tricks macht. Macht sie keinen Trick, hat aber Honneurs gehabt, so bleibt sie auf neun stehen, wenn die Gegner nicht so viel Tricks gemacht haben, daß sie damit die Partie beendigen können.

22) Die Tricks gehen jedesmal den Honneurs vor. Stände also z. B. eine Compagnie auf neun und die andere auf acht, die erste macht einen Trick, die andere hätte aber vier Honneurs, gehabt so hat die erste die Partie gewonnen.

23) Wenn die eine Compagnie die Partie mit Trick beendigt, so darf die andere die Honneurs, welche sie gehabt hat, nicht anlegen. Stände letztere z. B. auf zwei, und erstere auf neun, diese machte einen Trick und jene hätten vier Honneurs gemacht, so darf sie diese nicht markiren, vielmehr hat sie die Partie Triple verloren.

24) Spielt man nur mit vier Honneurs, und die eine Compagnie steht in der entscheidenden Partie auf acht, so hat sie das Recht, sich auszurufen; hat nämlich einer von beiden Spielern zwei Figuren von Trumpf in der Hand, so fragt er seinen Gehülfen, ob er ebenfalls eine Figur hat. Ist dies der Fall, so ist die Partie für sie gewonnen, und die Karten werden, ohne daß das Spiel ausgespielt wird, geworfen. Eben so ist die Partie gewonnen, wenn einer allein drei Figuren in der Hand hat. Sind aber beide Spieler in den andern Farben, welche nicht Trumpf sind, ebenfalls stark, so daß sie Hoffnung haben, einen Schlemm zu machen, so ist es nicht rathsam, von

dem ihnen zustehenden Rechte des Ausrufs Gebrauch zu machen. In der neuesten Zeit ist das Spiel, wo diejenige Compagnie, welche auf acht steht und drei Figuren aufzuweisen hat, sich ausruft, gar nicht mehr gebräuchlich.

Achtes Kapitel.

Zusatz, einige Fälle betreffend.

1) Wenn man bemerkt, daß die Gegner noch drei oder vier Trümpfe haben, und man selbst, nebst dem Gehülfen, gar keine hat, so muß man in diesem Falle die Gegner nie forciren, weil man dadurch einem von ihnen Gelegenheit geben würde, eine geringe Karte wegzuwerfen; man soll vielmehr in der Farbe des Gehülfen anspielen, um zu verhindern, daß die Andern nicht einzeln mit ihren Trümpfen Stiche machen.

2) Wenn man Aß, König und drei Kleine in einer Farbe hat, die noch nicht ausgespielt worden ist, wie soll man dann spielen, um sich alle möglichen Vortheile seiner Karten zu verschaffen? Man spielt ein kleines Blatt von der Farbe, worin man Aß, König und drei Kleine hat, weil man vermuthen kann, das der Gehülfe eine bessere Karte in dieser Farbe hat, als der letzte Spieler. Wenn die Sache sich so verhält, und jeder der Gegner drei Karten von dieser Farbe hat, so wird man fünf Stiche in dieser Farbe machen. Spielt man hingegen das Aß oder den König von dieser Farbe, so ist wie 2 gegen 1, daß der Gehülfe die Dame nicht hat. Spielt man also das Aß oder den König zuerst aus, so verhält es sich wie

2 gegen 1, daß man nur zwei Stiche in dieser Farbe machen werde. Man kann immer auf diese Weise spielen, wenn alle Trümpfe heraus sind und man gute Karten in andern Farben hat, um die bewußte Farbe wieder an's Spiel zu bringen.

3) Wünscht man, das die Gegner Trumpf anspielen möchten, und hat der Gehülfe eine Invite in einer Farbe gemacht, worin man Aß, Bube, Zehn, Neun und Achte, oder König, Bube, Neun und Achte hat, so werfe man die Achte von dieser Farbe zu. Dies wird wahrscheinlich den Gegner veranlassen, Trumpf zu spielen, sobald er den Stich wird gemacht haben.

4) Wenn man sein Spiel dem Gehülfen bekannt machen will, so kann man folgende Regel beobachten: Gesetzt, man hätte eine Quarte-Major in Trumpf, oder vier von den besten, und man würde zu stechen genöthigt, so müßte dies Letztere mit dem Höchsten geschehen, dann aber mit dem Kleinsten wieder ausspielen, damit der Gehülfe sieht was für Trümpfe man noch hat. Durch diese Entdeckung kann man leicht viele Stiche machen. Diese Regel ist in allen Farben anwendbar.

5) Wie man großen Schlemm machen kann. Wir wollen annehmen, daß **A** und **B** eine Compagnie gegen **C** und **D** machen. **D** giebt die Karten. **A** hat den König, den Buben, die Neun und die Sieben in Trefle, welche Trumpf ist, eine Quarte-Major in Careau, eine Tertie-Major in Coeur und Aß und König in Pique; **B** hat neun Careau, zwei Pique und zwei Coeur; **D** hat das Aß, die Dame, die Zehn und die Achte in Trumpf und neun Pique; **C** hat fünf Trümpfe, nebst acht Coeurs. Wenn **A** nun Trumpf spielt, so muß **D** ihn stechen und dann Pique spielen, welche sein Gehülfe **C**

coupirt; **C** spielt abermals Trumpf, welchen **D** sticht und Pique spielt, die **C** coupirt; **C** spielt abermals Trumpf, welchen **D** stechen wird. Und da **D** den letzten Trumpf hat, so muß er solchen wieder ausspielen. Wenn dies geschehen ist, so macht er, da er noch sieben Pique in der Hand hat, mit denselben sieben Stiche und folglich großen Schlemm.

Whistaufgabe.

Wie kann ein Spieler, der in Atout und noch in einer andern Farbe Aß, König, Dame, Bube, in einer Dritten Aß, König, Dame, und in der vierten König und Aß hat, — drei Tricks verlieren?

(Auflösung obiger Aufgabe.) **A** hat eine starke Karte. **B** und **D** sollen 3 Tricks machen, **B** ist am Ausspielen; er hat sieben kleine Trümpfe und in derjenigen Farbe, in welcher **A** bloß Aß und König besitzt — Pique — sechs Karten, worunter Dame, Bube, Zehne u. s. w. Die zwei andern Farben sind Renoncen.

Er spielt Pique aus. Sein Genosse **D** sticht mit Atout und bei **A** fällt das Aß. Da nun **B** nur noch fünf Atouts und lauter freie Pique's hat, so kann **A** keinen Stich machen, als mit seinem vier Matadoren in Trumpf.

Bemerkung. Wenn man den ruhigsten und unerschütterlichsten Whistspieler auf eine Probe stellen will, so kannman sich den Scherz machen, ihm bei einer zufälligen Entfernung aus dem Zimmer jene Karten an seinen Platz zu legen. Wenn

er dabei, daß er mit solchen Karten drei Tricks verlieren soll nicht ärgerlich wird, so kann er auch jede andere Geduldsprobe überstehen.

Das Cayenne-Spiel.

Dieses Spiel ist eine Art von Whist. Die Abweichung besteht in Folgenden:

1) Sind die Karten, eben so wie bei Whist, gegeben, und das zweite, von dem Gehülfen des Gebenden gemischt und abgehobene Spielkarten aufgedeckt auf den Tisch gelegt, so heißt die aufliegende Farbe Cayenne.

2) Der, welcher die Karten gegeben hat, bestimmt nun, wenn er seine Karten besehen hat, die Farbe, die Trumpf sein soll. Er kann dies aber auch seinem Gehülfen überlassen.

3) Wird von dem einen oder dem andern die Cayenne-Farbe zum Trumpf gewählt, so werden die Tricks sowohl, als die Honneurs doppelt markirt.

4) Man spielt das Cayenne-Spiel stets mit fünf Honneurs und Rest; und es ist daher ziemlich leicht, in einem einzigen Spiele den Robber zu beendigen. Es ist dazu nur nöthig, daß die eine Compagnie fünf Honneurs in den Händen hat und fünf Trick macht, wofür zwanzig markirt, also zwei Partien gewonnen werden.

5) Es ist beim Cayenne-Spiel Regel, daß drei Honneurs, drei Aß, vier Honneurs und vier Aß, und fünf Honneurs,

welche ein Spieler allein gehabt hat, besonders bezahlt werden. Ist die Cayenne-Farbe Trumpf gewesen, so wird das Doppelte entrichtet.

6) Auch wenn die Farbe Trumpf war, wird ein großer Schlemm nur mit sechs, und ein kleiner Schlemm mit drei Points berechnet.

Regeln des Spiels.

Der Hauptvortheil beim Cayenne-Spiel besteht darin, daß man diejenige Farbe zu Trumpf erwählt, worin man mehrere Honneurs hat und die mehrsten Stiche zu machen hofft. Da nun, wenn Cayenne Trumpf ist, alle errungenen Vortheile doppelt bezahlt werden, so ist es klar, daß man auch diese Farbe hauptsächlich dazu zu machen sucht. Ganz bestimmte Regeln lassen sich nun dabei nicht angeben, indessen werden die folgenden für die mehrsten Fälle ausreichen.

1) Soll man Trumpf machen und hat in der Cayenne-Farbe drei Honneurs oder auch nur zwei und sonst gute Karten, so erwählt man diese Farbe zu Trumpf.

2) Hat man nur einen Honneur in der Cayenne-Farbe und ist in keiner andern Farbe vorzüglich stark, so macht man nicht selbst Trumpf, sondern überläßt es seinem Gehülfen.

3) Hat man in der Cayenne-Farbe weder eine Figur, noch eine Zehn, und ist in einer andern Farbe nur einigermaßen stark, so macht man diese zu Trumpf, und nur, wenn man ganz schlechte Karten hat, überläßt man, wenn man in der

Cayenne-Farbe keinen Honneur hat, das Trumpfmachen seinem Gehülfen.

4) Hat jedoch diejenige Compagnie, welche das Recht, Trumpf zu machen hat, bereits in der letzten Partie neun Points markirt, und es kommt also darauf an, einen Trick zu machen, so ist es nicht rathsam, die Cayenne-Farbe zum Trumpf zu erwählen, wenn man nicht mit Sicherheit einen Trick voraussehen kann; vielmehr ist diejenige Farbe zu nehmen, in der man gewiß sieben Stiche zu erhalten hofft.

5) Wenn der Kartengeber das Trumpfmachen seinem Gehülfen übertragen hat, und dieser hat zwei Honneurs in der Cayenne-Farbe, so muß er diese zu Trumpf wählen, in der Voraussetzung, daß sein Gehülfe wenigstens im Besitze eines Honneurs ist.

6) Hat dieser Gehülfe die beiden Honneurs in der Cayenne-Farbe aber nicht, so macht er seine stärkste Farbe zum Trumpf.

7) Hat der Kartengeber das Trumpfmachen seinem Gehülfen überlassen, so ist dieser verbunden, eine Farbe zu wählen, und kann sein Recht dem Ersteren nicht wieder zurückgeben.

8) Beim Spiele selbst finden dieselben Regeln statt, wie beim gewöhnlichen Whist. Da jedoch vorauszusetzen ist, daß diejenige Compagnie, welche Trumpf gemacht hat, darin vorzüglich stark ist, so ist es für die Gegner nicht rathsam, diese Farbe zu spielen, wogegen der Gehülfe desjenigen, der Trumpf gemacht hat, sobald das Anspielen an ihn kommt, in der Regel Trumpf ziehen muß.

II. Das Boston-Spiel.

Der Name des Spiels ist aus dem Nordamerikanischen Freiheitskriege entlehnt, indem in der Stadt Boston (mit welchem Namen man das niedrigste Spiel bezeichnet) die Feindseligkeiten anfingen, und Concordia (womit man das höchste Spiel bezeichnet) oder die Vereinigung der dreizehn Staaten zu einer Republik das Resultat des Kriegs war.

Das Spiel ist ein Gemisch aus Whist und L'Hombre. Mit ersteren stimmt es darin überein, daß es mit 52 französischen Karten von vier Spielern, deren jeder 13 Karten erhält, gespielt wird, und die Karten nach ihrer Reihenfolge gelten, so daß das Aß die höchste, die Zwei die niedrigste Karte in jeder Farbe ist. Mit dem L'Hombre hat es dagegen folgende Aehnlichkeit:

1) daß Jeder für sich spielt und die andern zu Gegenspielern hat;
2) daß der Spieler den Trumpf bestimmt;
3) daß sämmtliche Spielende nach der Zahl der Stiche und der Farbe, worin sie spielen wollen, ein höheres oder niederes Spiel bestimmen, sich darin unter einander überbieten, so daß der, welcher die meisten Stiche und in der bessern Farbe zu machen sich anheischig macht, der Spieler ist;
4) daß nicht blos auf die meisten Stiche, sondern auch darauf gespielt werden kann, gar keinen Stich zu machen;
5) daß endlich der, welcher das angesagte Spiel nicht macht, nicht blos den darauf stehenden Verlust den Gegen-

spielern zahlt, sondern auch Beete setzt oder angeschrieben erhält. Außer mehreren Abarten theilt man das Spiel in zwei Hauptarten:

A) Boston, wobei die Regel: daß immer nur Einer gegen Drei spielt, durchgreifend ist;

B) Boston-Whist, wobei einer der drei Gegenspieler sich zum Gehülfen des Spielers aufwerfen kann.

A. Einfaches Boston.

1) Der Platz, welchen die Spielenden am Tische einnehmen sollen, kann auf doppelte Art bestimmt werden:

a) entweder so, daß man vier Karten, eine jede von anderer Farbe (Pique, Trefle, Coeur und Careau) in der Art auf den Spieltisch legt, daß auf jede Seite des Tisches eine zu liegen kommt; ferner vier Karten von verschiedenen Farben den Spielern verdeckt reicht, und Jeden eine ziehen läßt; worauf alsdann Jeder den Platz einnimmt, den die gleichartige auf dem Tische liegende Karte bezeichnet, oder

b) so, daß jeder Spieler eine Karte zieht, der, welcher die niedrigste hat (wobei das Aß für die niedrigste gilt), einen Platz wählt und die übrigen nach der Reihenfolge der Karten links herum ihre Plätze erhalten, so daß der, welcher von den drei Uebrigen die niedrigste Karte hat, dem, welcher einen Platz gewählt hat, zur Linken zu sitzen kommt.

2) In beiden Fällen bestimmt die niedrigste Karte den, welcher zuerst giebt (angiebt). Haben sie zwei gleiche Karten, so ziehen sie noch ein Mal.

3) Der, welcher am Geben ist, läßt zuvor rechter Hand abheben. Der ihm gegenüber Sitzende prämelirt, und läßt von seinem Nachbar zur Rechten abheben, und die Karte umlegen oder Farbe machen.

4) Der, welcher dem Gebenden zur Linken sitzt, hat die Vorhand oder spielt aus, und giebt das nächste Mal mit den Karten, womit Farbe gemacht ist, die deshalb zu seiner Linken liegen bleiben.

5) Die aufgeschlagene Farbe heißt beste (Couleur superieure), die nächst nach ihr folgende, also wenn Pique aufgeschlagen wäre, Trefle und umgekehrt, oder wenn Careau aufgeschlagen wäre, Coeure und umgekehrt, die zweite oder Mittel=Farbe (Couleur), die beiden andern entgegengesetzten Farben heißen schlechte Farbe (Ordinair). Auch kann man für die ganze Dauer des Spiels zwei beständige Farben zur Ober= und Mittel=Farbe bestimmen.

6) Während der ganzen Partie oder des Rocks (siehe Nro. 42) muß man die auf der Rückseite mit blau oder roth bezeichnete Karte, mit der man gegeben hat, behalten, und wenn sie zufällig verwechselt sein sollte, wieder nehmen.

7) Es wird wie beim Whist, links herum gegeben, jedoch giebt man vier, auch mehr, selbst alle 13 Karten auf ein Mal.

8) Der Gebende setzt jedes Mal 4 Marken in den Pot.

9) Wer vergiebt oder eine Karte umschlägt, setzt den Satz noch ein Mal und giebt von Neuem.

10) Ohne nochmaligen Einsatz wird von Neuem gegeben, wenn eine Karte im Talon verkehrt liegt.

11) Nachdem die Karten gegeben sind, bestimmt der, welcher die Vorhand hat, wie viel Stiche er machen will, wobei er

aber nie unter fünf Stich ansagen darf. Getraut er sich nicht, wenigstens fünf Stich anzusagen, so haben die übrigen nach der Reihe links herum zu bestimmen. Jeder Nachfolgende kann seinen Vormann durch das Ansagen einer größeren Anzahl Stiche, oder einer gleichen Anzahl, wenn er in der zweiten oder besten Farbe zu spielen gedenkt, überbieten. Dem Vormann steht es aber frei, sein anfängliches Gebot auf die Anzahl Stiche, womit er vom Nachfolgenden überboten ist, zu steigern. Haben solcher Gestalt zwei Spieler eine gleiche Anzahl offerirt, so müssen sie die Farbe angeben, die ein Jeder zu Trumpf machen oder worin er spielen will. Die bessere Farbe entscheidet den Vorrang, bei gleicher Farbe behält der, welcher die Vorhand hat, das Vorgehen und wird Spieler.

12) Mit welchen Namen die verschiedenen Anzahlen von Stichen von fünf bis dreizehn bezeichnet werden, ergiebt die Tabelle **A.** Die vom Spieler angegebene und die beim Prämeliren aufgeschlagene Farbe wird für das jedesmalige Spiel Trumpf.

A.

Stiche.	Bezahlungs-Tarif für Boston.	Marken.		
		Schlechte Farbe.	Mittel-Farbe.	Beste Farbe.
5	Kl. Boston	1	2	4
	Petit Misere . . .	4		
6	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. Misere	8		
7	Independence . . .	8	10	12
	Gr. Misere forc. .	12		
8	Gr. Independence .	12	16	20
	Petit Misere ouv.	20		
9	Philadelphia . . .	20	26	32
	Petit Misere ouv. forc.	32		
10	Gr. Philadelphia .	32	40	48
	Gr. Misere ouv. .	48		
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Misere ouv. forc.	72		
12	Gr. Souveraine .	72	86	100
13	Concordia	100	150	200

13) Jedes angesagte Spiel von fünf bis eilf Stich einschließlich kann durch Misere (Misery), d. h. durch das Erbieten, keinen Stich zu machen, überboten werden, in der Art, wie solches in der Tabelle zu finden ist, zu deren Erläuterung Folgendes bemerkt wird.

Bei Petit-Misere hat der Spieler das Recht, eine Karte, worauf er am leichtesten einen Stich zu erhalten fürchtet, verdeckt wegzulegen, so daß seine Verpflichtung nur darin besteht, auf die übrigen zwölf Karten keinen Stich zu machen. Grand-Misere verpflichtet den Spieler, mit allen dreizehn Karten keinen Stich zu machen. Misere ouvert besteht darin, daß der Spieler die zwölf oder dreizehn Karten, mit denen er spielen will, offen auf den Tisch legt. Misere forcé enthält keine Abänderung der vorbeschriebenen Spielarten, sondern besteht nur darin, daß der Spieler, der Misere offerirt hat, dabei bleibt, wenn auch eine höhere Anzahl Stiche nachträglich angesagt wird, daß er diesem Uebergebote vorgeht und das Misere forcé, im Falle des Gewinnes, höher bezahlt erhält, als das gewöhnliche, und im Falle des Verlustes mehr zahlen muß.

14) Die verschiedenen Arten von Misere forcé kann man gleich ansagen; es ist nicht nöthig, daß man durch eine Steigerung der Stiche erst zur Steigerung des gewöhnlichen Misere gezwungen wird.

15) Beim Miserespiel findet kein Trumpf statt.

16) Der, welcher das höchste Spiel ansagt, erhält dadurch nicht das Recht, auszuspielen, sondern dasselbe bleibt der Vorhand.

17) Bei dem angesagten Spiel muß man bleiben, wenn man gleich fände, daß man zu viel Stiche angegeben hätte; man darf nicht auf ein geringeres Spiel zurückgehen.

18) Wenn der Spieler, in der Meinung, die angesagten Stiche nicht machen zu können, sein Spiel aufwirft, so gilt es für verloren, wenn sich gleich finden sollte, daß er es würde habe gewinnen können.

19) Niemand darf das anfängliche Gebot selbst steigern, so lange er nicht überboten wird, wenn er gleich fände, daß er mehr Stiche hätte ansagen können.

20) Ist von allen Spielenden gepaßt, so wird, je nachdem man sich darüber einigt, entweder Misere generale gespielt, d. h. Jeder sucht so wenig Stiche als möglich zu machen, und der, welcher die meisten macht, hat das Spiel verloren; oder es setzt Jeder ein oder zwei Marken in den Pot, worauf weiter gegeben wird.

Geht der Rock (siehe Nro. 42), so setzt Jeder, sobald er paßt, eine oder zwei Marken in den Pot. Bei Misere generale wird ebenfalls kein Trumpf gemacht.

21) Wer dem Spieler gegenüber sitzt, hat sämmtliche Stiche der Gegenspieler zu sammeln. Beim Miserespiel hat der Spieler die Last, alle Stiche zu sammeln.

22) Die angespielte Farbe muß Jeder bedienen, braucht aber, wenn er darin Renonce hat, nicht mit Trumpf zu stechen.

23) Verleugnet der Spieler eine Farbe, die er hat, so ist für ihn das Spiel verloren; gewonnen dagegen, wenn das Verleugnen von einem der Gegenspieler geschieht; dieser muß sodann selbst das abgehende Beete, d. h. das Beete, welches der Spieler einzieht (s. Nr. 39, 40), ersetzen.

24) Bevor jedoch der Stich umgelegt oder von Neuem ausgespielt ist, kann der, welcher falsch zugegeben hat, das Versehen durch Zurücknahme der unrichtigen Karte wieder gut

machen; er darf aber den Stich nicht übernehmen, wenn er in der angespielten Farbe geringere Karten hat. Außer diesem Falle kann eine Karte, sobald sie aus der Hand ist, nicht wieder zurückgenommen werden.

25) Durch falsches Zugeben kann der, welcher Misere ouverte spielt, nie sein Spiel verlieren; es ist vielmehr Sache der Gegner, aufzumerken und den Fehler vor dem Umlegen des Stiches zu redressiren.

26) Alle Stiche müssen sofort umgelegt werden; nur so lange, als noch nicht wieder ausgespielt ist, kann man den letzten umgelegten Stich nachsehen.

27) Hat einer der 3 Gegenspieler, in der Meinung, am Anspielen zu sein, eine Farbe gezeigt, so darf der Gegenspieler, welcher wirklich am Ausspielen ist, mit dieser Farbe nicht anspielen.

28) Hat einer der Spielenden angespielt, ohne daß an ihm die Reihe des Anspielens ist, so bleibt es dabei, wenn der Stich umgelegt und von Neuem ausgespielt ist.

29) Die Gegenspieler dürfen nicht vor der Hand zuwerfen; thut es aber der Spieler, so darf er die Karte nicht zurücknehmen, sondern hat der Hinterhand entsagt.

30) Hat einer der Gegenspieler eine oder mehrere Karten vor geendigtem Spiele aufgelegt, so ist das Spiel für den Spieler gewonnen und der Gegenspieler ersetzt das abgehende Beete. Nur wenn der Spieler zuvor seine Karten aufgelegt hat, trifft ihn dieser Nachtheil nicht.

31) Wenn ein Gegenspieler hinter der Hand oder mit der vierten Karte im Miserespiele dem Spieler einen Stich nimmt, den er ihm hätte lassen können, so bezahlt er das Spiel allein

und ersetzt das abgehende Beete, sofern nicht sonst noch der Spieler einen Stich macht und dadurch das Spiel verliert.

32) Endeckt es sich erst nach dem Anspielen, daß die Karte unrichtig gegeben ist, so kann dies dem Spieler nicht schaden, außer, wenn seine eigene Karte unrichtig ist, in welchem Falle er das Spiel bezahlt und Beete setzt.

Berechnung der Gewinne, Verluste und Beete.

33) Vor dem Spiele haben sich die Spieler darüber zu einigen, wie hoch sie spielen, d. h. die Marke oder den Point bezahlen wollen.

34) Wer die angesagte Anzahl Stiche macht, erhält den Einsatz des Kartengebers (siehe Nr. 8) und außerdem von jedem Gegenspieler so viel Marken, als die Tabelle **A** ausweist, wobei, nach Maßgabe der bessern Farbe die Anzahl steigt, wie gleichfalls die Tabelle ergiebt.

35) Macht der Spieler mehr Stiche, als er angesagt hat, so wird ihm dafür nichts vergütet.

36) Die Spieler haben sich darüber zu einigen, ob sie außerdem Honneurs (wobei drei Figuren für **deux honneurs, quartre honneurs** gelten) und wie hoch bezahlen wollen.

37) Wenn der Miserespieler keinen Stich macht, so erhält er, außer dem Pot, von jedem Gegenspieler die Anzahl Marken, welche die Tabelle **A** für die angesagte Art des Miserespieles bestimmt.

38) Wer die angesagte Anzahl Stiche nicht macht, oder beim Miserespiel einen Stich macht, zahlt jedem Gegenspieler

eben so viel Marken, als er erhalten haben würde, wenn er das Spiel gewonnen hätte. Außerdem aber wird ihm so viel, als im Pot steht, als Beete angeschrieben, und wenn bereits Beete stehen, so viel als das höchste Beete mit Zurechnung des Einsatzes beträgt; also 12 Points, wenn 8 das höchste eingeschriebene Beete wäre.

39) Sind bereits Beete angeschrieben, so geht alle Mal das höchste, d. h. wer das nächste Spiel gewinnt, erhält außer den Marken, welche der Tarif **A** ausweist, und außer dem Einsatze, das höchste Beete von dem, auf dessen Rechnung es angeschrieben ist, worauf solches gelöscht wird.

40) Wird Misere generale gespielt, so besteht der Nachtheil dessen, welcher die meisten Stiche macht, darin, daß er blos Beete angeschrieben erhält, und wenn 2 gleich viel Stiche haben, das ihnen das Beete gemeinschaftlich angeschrieben wird. Man pflegt hierbei eine Summe, z. B. 20 oder 30 Points, als höchstes Beete festzusetzen. Wer bei diesem Spiele gar keinen Stich macht, zieht entweder das Beete, welches der zahlen muß, welcher die meisten Stiche macht oder erhält von jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Marken, worüber man sich beim Anfange des Spiels zu einigen hat.

41) Zuweilen wird das Boston auch mit dem Block gespielt, d. h. einem Jeden werden vor dem Anfange des Spieles 8 Point als stehendes Beete (Block) angeschrieben, so daß der, welcher das erste Spiel macht, außer dem Gewinne und Einsatze, einen Block bezieht, und der, welcher das erste Spiel verliert, als Beete 12 Points (nämlich 8 als Block und 4 als Einsatz) angeschrieben erhält. Sind alle Blöcke abgespielt, so werden einem Jedem von Neuem 8 als Block angeschrieben.

42) Gleich dem L'Hombre spielt man Boston auch mit dem Rocke. Die Spielart besteht darin, daß von jedem gewonnenen Beete ein oder zwei Points, oder nach der Höhe des Beetes, von je 10 Points, einer zu einem besondern Fond abgesetzt werden und sobald auf diese Weise 10 Points zusammen sind; der Rock geht, d. h. daß der Spieler, welcher das angesagte Spiel macht, außer den sonstigen Gewinnen und dem höchsten Beete, diesen besondern Fond bezieht, wogegen er, im Falle des Verlustes, das höchste Beete doppelt angeschrieben erhält, Stehen keine Beete mehr, so werden die nicht gezogenen Blöcke doppelt, die gezogenen einfach gesetzt.

Von den Raisons beim Spiel.

Bestimmte Regeln hierüber aufzustellen, ist schwer, ja fast unmöglich, da so vieles von Zufälligkeiten, der Karte des einzelnen Spielers, der Lage, worin ihn das Anspielen und das Verhältniß zu den Karten des Gegenspielers oder Mitspielers versetzt, abhängt. Aufmerksamkeit ist zu empfehlen, besonders beim Gegenspiele, vor allem beim Spiele gegen Misere ouverte. Ein aufmerksamer Spieler wird sich seine Principien durch Erfahrung und kluge Berechnung bald selbst bilden und solche nach den jedesmaligen Umständen modificiren. Für den Unerfahrenen mögen folgende allgemeine Grundsätze zum Leitfaden dienen:

43) Man spielt gern solche Farben an, worin man wenige oder geringe Karten hat, besonders wenn der Spieler hinter der Hand sitzt, indem er alsdann entweder die höchste Karte

aufsetzen und so den Mitspieler frei machen muß, oder im entgegengesetzten Falle die Mitspieler den Stich mit einem geringen Blatte nehmen können. Dagegen muß man

44) ohne Noth nicht solche Farbe anspielen, wovon man nur das Aß ohne Suite hat, indem man dadurch die Karte des Spielers frei macht.

45) Den Spieler läßt man nicht gern hinter die Hand kommen, besonders im Miserespiel, sondern sucht ihn in der Mitte zu behalten, weil alsdann sein Spiel unsicher ist.

46) Wenn man dem Spieler vorspielt, so pflegt man klein anzuspielen, besonders wenn er die nächste Karte aufgeben muß.

47) Die von einem der Mitspieler angespielte Farbe pflegt man nachzuspielen.

48) Beim Miserespiel sucht man sich Renoncen zu machen.

49) Zum Ansagen des Miserespiels ist die Karte geeignet, wenn entweder blos niedrige Blätter darin sind, oder neben hohen auch mehrere niedrige derselben Farbe und gleichzeitig Renonce in andern Farben, z, B.

Pique Aß, Bube, Zehn, Sieben, Sechs, Drei, Zwei Coeur, Acht, Vier, Drei, Zwei; Careau Vier, Zwei; oder

Trefle Bube, Acht, Drei, Zwei; Coeur Vier, Drei; Pique Bube, Sieben, Vier, Eins; Careau Vier, Zwei.

B. Boston-Whist.

Es gelten für dieses Spiel die beim einfachen Boston angegebenen Regeln, mit den nachfolgenden Abänderungen und

Zusätzen, welche dadurch veranlaßt werden, daß einer der Gegenspieler sich in gewissen Fällen zum Mitspieler aufwerfen kann.

1) Nur wenn nicht mehr, als acht Stich angesagt sind, kann sich einer der Gegenspieler als Mitspieler melden. Jedoch lassen Einige auch bei neun Stich einen Mitspieler zu, worüber man sich daher vorher zu einigen hat.

2) Bei Klein-Boston oder fünf Stich muß der Mitspieler drei, bei sechs, sieben und acht Stich vier Stich machen, also beide Spieler acht oder zehn, eilf, zwölf Stich. Gewöhnlich wird Klein-Boston in der schlechten Farbe gar nicht zugelassen, sondern muß immer in der Mittel- oder Besten-Farbe angesagt werden, worüber man sich vor Anfang des Spiels zu einigen hat.

3) Liefern beide Spieler weniger, als diese Anzahl, so ist das Spiel verloren, und derjenige von Beiden, welcher unter der Zahl, die er zu liefern hatte, gemacht hat, bezahlt das Spiel, jedoch nur an die beiden Gegenspieler (nicht seinem Mitspieler) und setzt Beete. Haben Beide zu wenig Stiche gemacht, so bezahlt Jeder zur Hälfte; haben sie aber die erforderliche Anzahl oder mehr gemacht, so bezahlt Jeder zur Hälfte; haben sie aber die erforderliche Anzahl oder mehr gemacht, so kommt es nicht darauf an, ob der eine mehr oder weniger, als er machen sollte, geliefert hat; Jeder zieht den Gewinn und das Beete zur Hälfte.

4) Sobald der Spieler sein Spiel und die Farbe, worin er spielen will, auf die oben sub 11 und 13 angegebene Art angesagt hat, erklärt er zugleich, ob er allein spielen wolle. Bemerkt er dies nicht, so wird vorausgesetzt, daß er einen Gehülfen (Whist) verlange. Es wird also von der Vorhand ab-

nochmals herumgefragt, und wer als Gehülfe mitspielen will, sagt alsdann (wenn ihn die Reihe trifft) Whist. Einige spielen es so, daß bei fünf und sechs Stich der Hauptspieler das Whist nicht verbitten darf.

5) Von einigen wird Boston-Whist auch so gespielt, daß wenigstens sechs Stich auch angesagt werden müssen, oder daß, wenn der Rock geht, sechs Stich in den beiden bessern Farben und sieben in der schlechten angesagt werden müssen.

An einigen Orten spielt man so, daß man zwar auch Klein-Boston oder fünf Stich zuläßt, daß aber, wenn es der Hauptspieler verlangt, einer der Uebrigen und zwar, wenn alle gepaßt haben, der letzte, als Gehülfe mitspielen muß.

6) Honneurs werden, wie bei dem Whist und wie oben sub **A.** 36 bemerkt, berechnet, und wenn der Hauptspieler mit einem Gehülfen spielt, aus beider Karten zusammengerechnet.

7) Misere überbietet hier, wie die Tabelle **B** ergiebt, auch **12** Stich (vergl. **A.** Nr. 13) und heißt alsdann Revolution.

Berechnung der Gewinne und Verluste.

8) Die Spiele, gewonnen oder verloren, werden, wie oben sub **A** Nr. 33—40 beschrieben ist, bezahlt, jedoch mit der Abänderung, daß, wenn ein Gehülfe mitspielt, nur die beiden andern Gegenspieler die im Tarif festgesetzte Zahl der Marken, ein Jeder an einen der Spieler zu zahlen haben, und letztere den Einsatz und die Bete theilen. Wie es in diesem Falle mit dem Verluste zu halten, ist sub Nr. 3 angegeben.

9) Die Spiele werden nach dem Zahlungstarif **sub B** berechnet und bezahlt, wobei folgende Abänderungen gegen das Boston eintreten:

a) Zu der Anzahl der angesagten Stiche werden auch die mehr gemachten und die Honneurs hinzugezählt (s. **A.** Nr. 35).

b) Die im Tarif angegebene Zahl zeigt nicht den Gewinn an, sondern mit derselben wird die **ad a.** erwähnte Gesammtzahl der Stiche und Honneurs, mit Berücksichtigung der Farbe, worin gespielt ist, multiplicirt: die so herausgebrachte Summe wird mit 10 dividirt, so daß je 10 einen Point bilden, wobei 5 und darüber für 10 gelten.

c) Geht ein Spiel verloren, so rechnet man die an der angesagten Zahl fehlenden Stiche der angesagten Zahl (wobei man jedoch einen fehlenden Stich oder Unterstich nicht rechnet), nebst den Honneurs zu und verfährt, wie **ad b** erwähnt.

Einige Beispiele werden dies deutlicher machen:

Es sind 6 Stiche in der besten Farbe angesagt, werden aber 8 Stich gemacht, und außerdem haben die Spieler oder der Spieler 4 Honneurs, so sind 8 und 4 zusammenzurechnen, also 12, und mit 8 (oder in der zweiten Farbe mit 6, in der schlechten mit 4) zu multipliciren, macht 96, und diese mit 10 dividirt, geben 10 Points, welche der Gewinnende von jedem der Gegenspieler erhält.

Oder es sind 7 Stich in der schlechten Farbe angesagt, aber nur 5 gemacht, und **deux honneurs** in der Hand der Spieler, so zählt man den einen Unterstich für das verlorne Spiel, der zweite wird zu den angesagten 7, nebst den Honneurs zugerechnet, macht 10, diese mit 6 multiplicirt, giebt 60, und mit 10 dividirt, 6 Points, welche der Verlierende an jeden der Gegenspieler zu zahlen hat.

d) Zur Vermeidung dieser Berechnung ist der Tarif in der Tabelle **B** in Marken ausgerechnet. Die horizontal in der obersten Reihe der Tabelle stehenden Zahlen deuten die Anzahl der Stiche und Honneurs an, die seitwärts stehenden Buchstaben **B, M, S** die Farbe (Beste, Mittel, Schlechte Farbe), die dicht dahinter stehenden Zahlen deuten den Multiplicator an, und die dahinter stehenden Zahlen enthalten die berechneten Points.

e) Wie hoch jede Art des Miserespiels bezahlt wird, ist in der Tabelle besonders angegeben.

B.

Angesagte Stiche.	Bezahlungs-Tarif für Boston-Whist	Points oder Marken.	Multiplicator und Farbe. S.	M.	B.
5—8	Kl. Boston		2	3	4
	Misere	4			
6—10	Gr. Boston		4	6	8
	Gr. Misere	8			
7—11	Independence		6	9	12
	Gr. Misere forc. ..	12			
8—12	Gr. Independence ..		8	12	16
	Pet. Misere ouv. ..	16			
9	Philadelphia		12	18	24
	Pet. Misere ouv. forc.	24			
10	Gr. Philadelphia ..		16	24	32
	Gr. Mis. ouv. ...	32			
11	Souveraine		24	36	48
	Gr. Misere ouv. forc.	48			
12	Gr. Souveraine ...		32	48	64
	Revolution	64			
13	Concordia		64	96	128
	Schlemm-Whist ...	10 Pf.			
	Schlemm allein ...	20			

Wenn bei 9 Stich ein Whist zugelassen wird, so muß der Schlemm ebenfalls bezahlt werden, er mag gewonnen werden oder verloren gehen.

9) Einige gestatten beim Boston-Whist auch **Grandissimo**, d. h. der Spieler macht gar keinen Trumpf, in diesem Fall wird das Spiel, wenn der Spieler in der Vorhand ist, so hoch bezahlt, als eins in der besten Farbe, sonst aber ein und ein halb Mal so hoch. Auch wird hierbei ein Gehülfe zugelassen.

10) Es ist zweckmäßig, die beigefügten Zahlungstarife auf Pappe kleben zu lassen, um solche beim Spiel gleich zur Hand zu haben. Man kann dergleichen Tarife auch in dieser Art in Kunsthandlungen erhalten; sie sind indeß nicht immer nach denselben Grundsätzen und Progressionen berechnet.

11) Die für den zufälligen Schlemm (d. h. wenn Schlemm gemacht wird, ungeachtet nur eilf Stich oder weniger angesagt sind) angesetzten zehn und zwanzig Marken zahlt jeder Verlierende außer dem sonstigen Verluste, dem Gewinnenden als besondere Prämie.

Von den Raisons beim Spiel.

12) Wenn der Spieler ohne Gehülfen spielt, so bleibt es bei dem, was **sub A.** Nr. 43 über diesen Gegenstand bemerkt ist.

13) Wenn ein Gehülfe mitspielt, und dem Hauptspieler gegenüber sitzt, so gelten hier die Regeln des Whistspiels. Wenn aber in diesem Fall

14) Die Spieler nebeneinander sitzen, so muß die Vorhand darauf bedacht sein, den Gegnern die großen Karten aus der Hand zu spielen, damit die Hinterhand, wenn sie nicht über-

stechen kann, ihre Könige und Damen frei mache, die Hinterhand muß dagegen bemüht sein, die Vorhand sicher ans Spiel zu bringen.

15) Hat ein Spieler die Farbe, die sein Freund anspielt, nicht zu bedienen, und will oder kann er nicht mit Trumpf stechen, so sucht er die Farbe abzuwerfen, von der er wünscht, daß sie ihm nicht angespielt werde.

16) Haben die Gegner bereits so viele Stiche, daß die Spieler ihr Spiel nicht mehr gewinnen können, so mag jeder Spieler seine Anzahl Stiche zu machen (sich frei zu spielen) suchen, wenn er auch die Stiche seines Mitspielers abstechen müßte. Da jedoch diese Art des Spieles leicht Streit veranlassen kann, so ist es vorzuziehen, daß beide Spieler, ohne Rücksicht auf die Zahl der von Jedem gemachten Stiche, wenn sie das Spiel verloren haben, gemeinschaftlich Beete setzen.

C. Abarten des Bostonspiels.

1) In neuern Zeiten hat man angefangen, das Boston in der Art zu spielen, daß der Gebende sich nur eine, jedem Mitspieler 17 Karten giebt, und letztere ein Jeder vier Karten auswerfen, welche der Gebende erhält, wodurch sehr große Spiele zum Vorschein kommen.

2) **Boston à trois** oder Tri-Boston. Zu diesem Spiele sind nur drei Spieler erforderlich. Es werden alsdann alle Zweien und die Careau's bis auf Aß, König, Dame aus dem Spiele geworfen, Careau fortwährend zur Oberfarbe und Coeur

zur zweiten Farbe gemacht. Gewinn und Verlust sind hierbei höher, als beim gewöhnlichen Boston, jedoch ist es weniger interessant, außer daß das Careau-Spiel seine eigenen Freiheiten hat. Miserespiele kommen selten vor; man pflegt dabei dem Spieler die Wahl zu lassen, den Anspielenden zu benennen, um in die Hinterhand zu kommen; auch werden die Miseres wohl noch einmal so hoch, als sonst bezahlt.

3) **Boston à deux.** Die Karten werden, wie bei Boston **à trois**, ausgewählt und gegeben, von den 13 Karten, die übrig bleiben, nehmen die beiden Spieler wechselweise, nachdem Jeder eine Karte weggelegt, eine Karte ab, bis die 13te abgenommen ist. Jeder ist gezwungen, eine gleiche Anzahl Karten abzunehmen. Sind alle abgenommen, so sagt die Vorhand ihr Spiel an.

III. Das L'Hombre-Spiel.

Dieses Kartenspiel, eines der ältesten, führt wegen seiner Vortrefflichkeit den Beinamen des königlichen, **l'hombre royal.** Es wird mit französischen Karten von drei Personen gespielt. Das Spiel besteht aber nur aus vierzig Blättern, weil die Zehnen, Neunen und Achten aus demselben genommen werden. In Spiel- und Kaffeehäusern findet man die L'Hombre-Karten schon sortirt.

Bezahlungs-Tarif für Boston-Whist.

Stiche.	Levées oder Honneurs.			5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
5 bis 8	Boston Petite Misère 4 Points.	S.	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
		M.	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5
		B.	4	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
6 bis 10	Grand Boston Grand Misère 8 Points.	S.	4		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
		M.	6		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10
		B.	8		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
7 bis 11	Independence. Gr. Misère forcée 12 Points.	S.	6			4	7	5	6	7	7	8	8	9	10	10
		M.	9			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15
		B.	12			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
8 bis 12	Gr. Independence. Pet. Misère ouverte 16 Points.	S.	8				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
		M.	12				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
		B.	16				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27
9	Philadelphia Pet. Mis. ouv. forc. 24 Points.	S.	12					11	12	13	14	16	17	18	19	20
		M.	18					16	18	20	22	23	25	27	29	31
		B.	24					22	24	26	29	31	34	36	38	41
10	Gr. Philadelphia Gr. Mis. ouv. 32 Points.	S.	16						16	18	19	21	22	24	26	27
		M.	24						24	26	29	31	34	36	38	41
		B.	32						32	35	38	42	45	48	51	54
11	Souveraine Gr. Mis. ouv. forc. 48 Points.	S.	24							26	29	31	34	36	38	41
		M.	36							40	43	47	50	54	58	61
		B.	48							53	58	62	67	72	77	82
12	Gr. Souverain Revolution 64 Points	S.	32								38	42	45	49	51	54
		M.	48								58	62	67	72	77	82
		B.	64								77	83	90	96	102	109
13	Concordia.		64									83	90	96	102	109
			96									125	134	144	154	166
			128									166	179	192	205	218

Schlemm-Whist Schlemm allein	10} Points 20}	Wenn man, was in der Regel nicht geschieht, bei 9 Stich einen Whist zulässt, so wird auch der Schlemm extra noch bezahlt, er mag gewonnen oder verloren werden.

S. bedeutet schlechte, M. mittel, B. beste Farbe. Die in der ersten Colonne gleich hinter den Buchstaben angegebenen Zahlen deuten den Multiplikater an, womit die Anzahl der Stiche nnd Honneurs multiplicirt, das Product mit 10 dividirt, die in der Tabelle enthaltende Anzahl der Points ergiebt. — Grandissimo in der Vorhand wird als beste Farbe, sonst halb Mal so hoch als diese bezahlt.

Die Rangordnung ist bei den verschiedenen Farben verschieden. Die schwarzen Farben — wenn sie nicht Trumpf sind — folgen also:

König,	Sieben,	Vier,
Dame,	Sechs,	Drei,
Bube,	Fünf,	Zwei,

wobei zu bemerken, daß die schwarzen Asse allemal Trumpf sind, wie in der Folge noch besonders gezeigt werden soll, und daher nie in diese Stiche gehören. In den beiden rothen Farben findet die folgende Rangordnung Statt.

König,	Aß,	Vier,
Dame,	Zwei,	Fünf,
Bube,	Drei,	Sechs,
		Sieben.

Um den Preis des Spieles, so wie wegen der Strafen, muß man vorher einig werden. Wird nicht um baares Geld gespielt, so erhält jeder Spieler Marken.

Die Sitze werden folgendermaßen bestimmt: drei Blätter von verschiedenen Farben werden an die einzunehmenden Stellen gelegt; aus drei andern Blättern von denselben Farben zieht jeder Mitspielende eins und setzt sich dahin, wo die Farbe liegt, die er gezogen.

Haben sich die drei Spielenden gesetzt, so hebt jeder einen Theil des Talons ab; wer in seinem Theile das Pique-Aß hat, giebt zuerst.

Das Geben.

Der Geber setzt vier Marken in den Pot (so wird das Einsatz-Behältniß genannt) dann mischt (melirt) er, läßt den

Nachbar zur Linken abheben (coupiren), giebt rechts herum Jedem drei Blätter, thut das drei Mal und legt die übrig bleibenden dreizehn Blätter, die vorher unbesehen durchgezählt werden, auf den Tisch. Diese bilden den Talon.

Die Karten müssen verdeckt gemischt werden.

Wer die Karten abheben soll, darf nicht darauf klopfen, sondern muß wirklich einige Blätter abheben.

In anständigen Gesellschaften gebraucht man zwei Kartenspiele zum L'Hombre. Der, welcher abhebt, mischt während des Gebens das zweite Spiel und legt es dem, der das nächste Mal geben muß, zur rechten Hand.

Liegt beim Geben eine Karte offen, so hindert das nicht; liegen aber mehrere Karten offen, oder ist eine derselben ein schwarzes Aß, so muß neu gegeben werden. Wirft aber der Geber auf ungeschickte Weise ein Blatt um, so kann der Empfänger annehmen oder verweigern. Ist aber unter den übriggebliebenen Karten eine verkehrt, so muß jedenfalls frisch gegeben werden.

Giebt sich der Geber aus Versehen zehn Karten, so kann er nicht mitspielen. Hat ein Anderer zehn Karten, so sagt er dies an und legt eine Karte mehr hinweg, als er kauft. Thut er dies aber nicht vor der Frage, so muß er **bete**, d. h. den festgesetzten Einsatz setzen. Eben so wird verfahren, wenn Jemand nur acht Karten bekommen hat.

Wer zu viele oder zu wenige Karten bekommen hat, sagt: ich frage mit acht — mit zehn — Karten, — thut er das nicht und nimmt vor der Anzeige neue Karten, so setzt er **bete**.

Hat aber Jemand mehr als zehn oder weniger als acht Blätter bekommen, so wird von Neuem gegeben.

Wirft der Geber ein Blatt des Talons um, so kann er nicht spielen, thut dies Einer der beiden andern Spieler, so setzt dieser bete.

Giebt Jemand, ohne daß die Reihe an ihm ist, so sind zwei Fälle möglich:

a) Das Versehen wird während des Gebens bemerkt. Dann werden die Karten sofort zusammengestoßen und es giebt der, an welchem die Reihe war.

b) Das Versehen wird nach dem Geben bemerkt. Das Spiel wird nun ungestört fortgespielt, doch unbeschadet dessen, der außerdem die Vorhand gehabt hätte.

Die Matadors.

Matadors giebt es im engern und im weitern Sinne.

1) Matadors im engern Sinne.

a) Spadille, so nennt man das Pique-Aß.

b) Manille, so heißt stets die niedrigste Farbe, also die Sieben, wenn Roth Trumpf ist, die Zwei, wenn Schwarz Trumpf ist.

c) Basta, so wird das Trefle-Aß genannt.

2) Matadors im weitern Sinne. So heißen die drei Karten oder Trümpfe, welche in ordentlicher Reihe nach den genannten drei höchsten folgen, weßhalb man bis neun Matadors erlangen kann.

Ist eine der rothen Farben, also Coeur oder Careau Trumpf, so hat Aß, wie oben gesagt wurde, den vierten Rang und heißt dann Ponto. — In den schwarzen Folgen folgt auf Basta und Spadille der König &c., wie oben schon bereits ge-

zeigt wurde. In der rothen Farbe sind demnach zwölf, in der schwarzen nur eilf Trümpfe.

Die Matadors im engern Sinne können von keinem geringern Trumpfe ausgefordert oder bezwungen werden, werden aber nur bezahlt, wenn sie alle drei in der Hand des Hombre (wer so genannt wird, s. u.) sind.

Wenn Jemand nur die drei höchsten Matadors in der Hand hat, so nennt man sie einfach; hat er aber mehre, so giebt man sie der Zahl nach an.

Der Hombre enthält die angesagten Matadors nur dann bezahlt, wenn er gewinnt; verliert er, so hat er sie den Andern zu bezahlen.

Was ist Trumpf?

Haben Alle ihre Karten genommen, geordnet und angesehen, so sagen sie der Reihe nach, was sie thun wollen.

Wenn man gewinnen will, so muß man wenigstens vier Stiche machen. Hat man nun die Karten danach, um so viel Stiche machen zu können, so sagt man: ich frage.

Vollständig würde dieser Ausdruck heißen: ich frage, ob es erlaubt ist, eine Farbe als Trumpf zu wählen. Derjenige, welcher fragt, spielt dann gegen die beiden Andern, wenn nicht unter diesen Einer ist, der so gute Karten hat, daß er **sans prendre** (s. u.) spielen kann.

Haben nun die beiden andern Mitspielenden schlechte Karten, so sagen sie: ich passe. Der Frager wird nun L'Hombre genannt, ernennt eine Farbe, nämlich die, von welcher er am meisten hat, zum Trumpf und wirft alle Karten hinweg, die

er nicht behalten will; wogegen er sich aus dem Talon eben so viel andere Karten nimmt. Das Nähere hierüber s. u.

Die Wahl und Ernennung des Trumpfes geschieht von dem Hombre, ehe er sich frische Kartenblätter genommen hat, oder doch wenigstens, ehe er die genommenen ansah. Fehlt der Hombre dagegen und sieht die gekauften Karten an, ehe er den Trumpf bestimmte, so haben die Mitspieler das Recht, den Trumpf anzusagen, wobei der anerkannt wird, welcher zuerst genannt wurde. Nennen beide Mitspieler zu gleicher Zeit einen Trumpf, so geht der durch, welchen die Vorhand — so heißt der Spieler, welcher dem Kartengeber zur Rechten sitzt — nannte. Besinnt sich aber der Hombre früher und ernennt den Trumpf, ehe die Mitspielenden sein Versehen bemerkten, so kann er zu keinem andern Trumpfe genöthigt werden.

Muß sich der Hombre aber bequemen, den Trumpf eines andern anzuerkennen, so kann er, wenn er die gekauften Karten mit seinem Spiele noch nicht vermischt hat, von seinen weggeworfenen Karten diejenigen zurücknehmen, welche von der zu Trumpf ernannten Farbe sind.

Das Solo oder Sans prendre.

Sans prendre heißt: ohne zu nehmen, das heißt, ohne neue Kartenblätter vom Talon zu nehmen, ohne zu kaufen.

Wer also Solo spielen will, muß schon ein gutes Spiel in den Händen haben, so daß er wenigstens fünf Lesen (Stiche, **Levées**) machen kann.

Der Frager kann nicht Hombre werden, wenn ein Anderer **sans prendre** ankündigt, entschließt er sich aber selbst dazu, so hat er den Vorzug.

Wer **sans prendre** gewinnt, bekommt von jedem Mitspieler so viel bezahlt, wie der einfache Einsatz ist. Die Bezahlung für ein gewonnenes Spiel und die Matadors wird eingefordert, ehe die Karten wieder abgehoben werden. Der Einsatz kann auch noch gefordert werden, wenn schon einige Stiche im neuen Spiele gemacht sind.

Nennt ein Spieler seine Farbe, ohne zu fragen, so gilt dieses für eine Erklärung **sans prendre** spielen zu wollen, wozu er dann verbunden ist, auch wenn er keine Krrten dazu haben sollte.

Das Weglegen und Kaufen der Karten.

Der Hombre, wenn er nicht **sans prendre** spielt, wirft zuerst hinweg, wobei es nichts ausmacht, ob er der Erste oder der Letzte im Spiele ist.

Nach dem Hombre wirft der Spieler hinweg, welcher rechts vom Hombre sitzt.

Zuletzt wirft der Spieler hinweg, der dem Hombre zur Linken sitzt.

Die Vorhand, d. h. der Spieler rechts vom Kartengeber, wie schon oben erwähnt wurde, hat nur zuerst zu bestimmen, was sie wolle, behält aber das Recht des ersten Ausspielers.

Nie darf der Dritte die Karte wegwerfen, ehe die Reihe an ihn kommt. Handelt er dagegen, so bezahlt er eine **Bete** Strafe.

Nimmt Jemand mehr Karten, als er hinweggeworfen, so legt er so viel Karten wieder hin, wie er zu viel genommen, wenn er nämlich die gekauften Karten noch nicht besehen hät. Ist dieses aber schon geschehen, so zieht man sie auf gut Glück heraus und er muß **Bete** setzen.

Hat Jemand zu wenig Karten genommen, so nimmt er, wenn der Talon noch daliegt, von demselben so viele Karten, wie ihm noch fehlen; liegt aber der Talon nicht mehr da, so kann er, vorausgesetzt, daß die Andern es genehmigen, von dem Ausschusse auf gut Glück das Fehlende ersetzen.

Spielt der Hombre **sans prendre**, so kann der Erste acht bis neun Blätter nehmen. Hat man aber nicht eine sehr gute Karte, so ist es nicht rathsam durchzukaufen, das heißt: dem Letzten weniger als fünf Karten übrig zu lassen, denn thut man dies ohne gegründete Ursache, das heißt, ohne einen Matador und einige hohe Trümpfe zu haben, so wendet man leicht durch zu große Vertheilung der Trümpfe das Spiel zu Gunsten des Hombre.

Das Ausspielen.

Wenn weggeworfen und gekauft ist, so spielt die Vorhand aus.

In der Folge spielt immer der aus, welcher einen Stich gemacht hat.

Man ist nicht verpflichtet, die ausgespielte Karte durch einen Trumpf zu stechen, wenn man einen hat, sondern nur, wenn man es für rathsam hält.

Hat der Hombre fünf Stiche gemacht, so darf er nicht mehr ausspielen, wenn er sich nicht getraut Tout (s. u.) zu machen.

Spielt der Hombre nach gemachten 5 Stichen noch aus, ohne Tout zu machen, so muß er ein verlorenes **Sans prendre** bezahlen, wovon jedoch die 5 Stiche und die Honneurs abgezogen werden.

Die gewonnenen Stiche muß ein Jeder so legen, daß man sie gleich übersehen kann.

Vole oder Tout annonce.

Vole oder Tout annonce machen heißt: alle Stiche gewinnen.

Wer die Vole gewinnt, bekommt doppelt so viel, als wenn er **sans prendre** hätte.

Will die Vorhand **sans prendre** spielen, und der Folgende sagt, er wolle es auch und obendrein die Vole machen, so geht der Letztere vor und spielt nun gegen die beiden Andern.

Gewinnt er aber die Vole nicht, nachdem er einen Andern, der **sans prendre** spielen wollte, überboten hat, so muß er das ganze Spiel als verloren bezahlen.

Die Vole nützt überhaupt nur dem Hombre, wenn gleich ein Anderer sie zufälligerweise machen sollte.

Das Setzen der Bêtes.

Bêtes wird gesetzt:

a) Wenn der Hombre nicht gewinnt, also keine fünf Stiche hat.

b) Wenn Jemand mit mehr oder weniger als 9 Karten spielt.

c) Wenn man eine Farbe nicht bedient, die man doch in der Hand hat.

Die **Bêtes**, die bei einem Spiele herausgekommen, werden erst beim folgenden gewonnen, außer wenn man überein gekommen ist, eine **Bète** nach der andern (**Bète á Bète**) vorzunehmen und abzuspielen.

Im letzten Falle spielt man die **Bètes** nach der Reihe ab, oder, wenn sie ungleich sind, erst die größern, dann die kleinern.

Wer zwei **Bêtes** in einem Spiele macht, kann sie auch zusammen ausspielen lassen.

Der Hombre zieht (nimmt) alle Einsätze und das abzuspielende **Bête**, wenn er gewinnt.

Hat Jeder der beiden Mitspielenden drei Stiche, so wird der Hombre **Bête** (muß also **Bête** setzen). Man nennt dies **remis à trois.**

Macht der Hombre vier Stiche, einer der Mitspielenden aber eben so viel, so setzt der Hombre ebenfalls **Bête**, was man **remis** nennt.

Hat einer der Mitspieler einen Stich mehr, als der Hombre, so setzt der Letztere doppelt **Bête.** Steht nur der Satz im Pot, so wird die doppelte **Bête** sogleich gesetzt; steht aber schon eine **Bête**, so wird es zweimal einfach angeschrieben.

Wenn Jemand, der nicht Hombre ist, die meisten Stiche macht, so nennt man das Codille.

Sieht der Hombre, daß ihn die gekauften Karten täuschen, so kann er **Bête** anbieten, d. h. sich **remis** geben, um Codille zu verhüten.

Wegen der Codille muß man sich vorher verständigen, ob:

a) der, welcher Codille gewinnt, alles bekomme, was sonst der Hombre gezogen hätte, mit Ausnahme des Metadors und andern Honneus, oder:

b) der Hombre bloß doppelt **Bête** werde, oder:

c) wenn keine **Bête** gehen, Codille doppelt gesetzt werde, wobei zu bestimmen, wie weit, z. B. bis acht Points, es

doppelt gehen soll, und ob eine höhere **Bête**, z. B. 9 Points, der ziehe, welcher Codille gewonnen hat, oder:

d) ob nur das erste Mal **Bête** doppelt gesetzt, wenn aber **Bêtes** vorhanden sind, **Bête** zweimal einfach angeschrieben wird.

Der Geber setzt vier Marken in den Pot.

Wird herumgepaßt, so setzt der nächste Geber wieder vier Marken.

Gewinnt der Hombre, so nimmt er, was auf dem Pot steht.

Verliert der Hombre, so setzt er vier Marken zu.

Verliert der Hombre zum zweiten Male, so setzt er zwölf als **Bête** — denn es standen vier vom ersten Satze, vier als **Bête** und vier vom zweiten Satze.

Jede **Bête** wird also mit dem Einsatze von vier erhöht, welche immer angeschrieben werden, bis das erste Spiel gewonnen ist, worauf der Hombre Alles, was auf dem Pot ist, abnimmt und davon die größte **Bête** zuerst geht.

Unter einem Point versteht man vier Marken.

Besondere Raisons des L'Hombrespiels.

Laß den Hombre keinen Stich. Man lachire ihm daher keinen König, Dame 2c., wenn man dieselben mit einem Trumpf stechen kann.

Ausnahmen von der oben gegebenen Regel sind zu machen, wenn man dadurch Codille verhüten kann, oder: wenn der Hombre drei Stiche, der Gehülfe auch drei Stiche und ich

Anm. Lachiren heißt: einen Stich, den man machen könnte, durch kleines Zugeben einem Andern überlassen.

einen Stich habe, aber dadurch, daß ich dem Hombre den vierten Stich abstechen wollte, den Hombre in die Hinterhand und den Gehülfen in die Mitte bringen würde.

Wenn der Gehülfe eine Farbe ausgespielt, von der man weiß, das der Hombre sie nicht stechen kann, so lachirt man, wenn man nicht selbst den Stich machen will. Dann sucht man die höchsten Blätter dieser Farbe wegzubringen, damit sie dem Gehülfen nicht in der Folge hinderlich werden.

Es ist gut, wenn man bei den hohen Karten auch ganz niedrige behält, um nach Umständen lachiren oder coupiren zu können.

Spielt der Hombre nicht gleich Anfangs Trumpf, sondern andere Farben, so zeigt dies, daß er kein großes Spiel hat. Sitzt nun L'Hombre in der Mitte, so kann er in besondere Verlegenheit gebracht werden, wenn die Vorhand Trumpf ausspielt.

Wer zwei Trümpfe in der Hand hat, von denen der eine der höchste, der andere aber etwas niedriger ist, muß das Spiel so einzurichten suchen, daß er in der Hinterhand bleibe, weil er dann zwei Stiche damit machen kann.

Wer Spadille, Manille und vier kleine Trümpfe in Roth hat, fordert, wenn er die Vorhand hat, nicht gern mit Spadille, sondern mit einem kleinen Trumpfe.

Hat ein Gegenspieler solche Karten, daß er überzeugt ist, er werde drei bis vier Stiche machen, so muß er, wenn der Gehülfe bereits zwei Stiche hat, diesem noch einen lachiren, wenn er kann, damit derselbe ebenfalls drei Stiche bekomme. Man hat also die Stiche nie auf Kosten des Gehülfen, sondern nur auf Kosten des Hombre zu machen.

Einer der wichtigsten Vortheile ist der, sich alle Trümpfe,

die bereits ausgespielt sind, genau zu merken. Dann wird man am sichersten beurtheilen können, ob man einen hohen T.umpf ausspielen oder vorsetzen soll.

Nachtrag von Regeln für das L'Hombrespiel.

Spielt der Hombre **Sans prendre** und es findet sich, daß eine Karte im Talon fehlt, so spielt der Hombre ungestört fort, denn ihm kann der Fehler auf keine Art zugeschrieben werden, da er den Talon nicht berührt hat.

Wird dagegen bei einem Fragespiele gefunden, daß eine Karte im Talon fehlt, so wird von Neuem gegeben, denn da der Hombre den Talon berührt hat, so kann auch er Schuld am Versehen sein.

Spielt der, welcher die Karte gab, **Sans prendre,** so gilt das Spiel nicht, wenn eine Karte im Talon fehlt. Der Folgende giebt neue Karten.

Kündigt Jemand, der zehn Karten erhielt, **sans prendre** an, so setzt er **Bête,** bezahlt die Honneurs, und hat er auch die Farbe genannt, so muß er ebenfalls die Matadors bezahlen, welche er darin hat.

Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten, ohne es anzugeben (s. o.) eine Farbe verleugnet, oder wegen eines andern Vergehens **Bête** setzen muß, so hat der Hombre gewonnen, ohne daß er sein Spiel auszuspielen nöthig hat. Ist es aber der Hombre, der ein solches Versehen macht, so hat er sogleich verloren, muß die Honneurs für das Spiel und die Matadors bezahlen.

Die niedrigen Spiele weichen dem höhern. Der vorsitzende Spieler kann das Spiel behalten, welches der Folgende ausbietet, aber der nachstehende muß durch ein höheres Spiel überbieten, wenn er L'Hombre werden will.

Wer einmal gefragt hat, kann nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart, Casco oder Tourné spielen. Von diesen Neuerungen des Spieles soll jetzt die Rede sein.

Wer Casco spielen will, wirft acht oder neun Karten hinweg und kauft so viele andere, muß sich aber die abgeworfenen Blätter merken, denn wenn er die neuen genommen und Trumpf genannt hat, darf er die alten nicht mehr ansehen. Man sollte Casco nur gestatten, wenn Alle gepaßt haben, weil dann die Hoffnung ist, daß die besten Karten noch im Stamme sind. Wo aber diese Beschränkung nicht Statt findet, sagt man auch in der Vorhand Casco an, wodurch man den in der zweiten und dritten Hand Fragenden zwingt, entweder selbst Casco zu spielen oder zu passen.

Casco forcirt also eine Frage, darf in jeder Hand angesagt werden und gilt bei der Bezahlung wie **Sans prendre.**

Cascino forcirt dagegen Casco, wird als doppeltes **Sans prendre** bezahlt und unterscheidet sich vom Casco dadurch, daß man die untersten acht bis neun Karten kauft.

Auch Tourné forcirt Casco. Man schlägt das oberste Blatt des Talons auf, macht die Farbe desselben zum Trumpf und kauft nebst diesem Blatte noch so viele andere, wie man nöthig hat.

Wo man L'Hombre mit Frage, Casco, Tourné und Solo spielt, kann man Casco und Tourné wegwerfen, wenn man Codille zu verlieren fürchtet. Tourné zahlt dann den halben

Casco den ganzen Einsatz. Frage giebt man in solchen Fällen **remis**. Solo verliert nie Codille.

Wer die Spielart gleich anfangs ausdrücklich genannt hat, z. B. ich frage in Couleur, ich spiele Casco 2c. muß bei der genannten Spielart bleiben.

Wer die Vorhand hat, spielt zuerst aus, später der, welcher den Stich erhalten hat.

Hat man die ausgespielte Farbe nicht, so braucht man nicht Trumpf darauf zu geben, sondern ein anderes Blatt.

Wird Trumpf ausgespielt, oder eine andere Farbe, so braucht man nicht zu überstechen, sondern nur zu bedienen.

Keiner darf ausspielen, ehe die Reihe an ihn kommt. Fehlt Jemand öfters dagegen, so setzen die andern Spieler eine Strafe für das Versehen fest.

Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.

Wenn Jemand **Sans prendre** spielen will und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten auflegt, so können die Andern doch verlangen, daß er die Farbe nenne, weil es möglich ist, daß er sich verspreche und eine falsche Farbe nenne. Nennt aber auch der Hombre gleich darauf die richtige Farbe, so gilt dennoch die zuerst angesagte.

Der höhere Matador fordert den niedrigern heraus. Doch forcirt der höhere Matador den niedern nicht, wenn er nicht von dem ausgespielt ist, der den letzten Stich erhalten oder angespielt hat.

Ist während des Spieles ein Fehler gemacht, so kann solcher verbessert werden, ehe der Stich zusammengenommen ist. Sind die Karten schon zusammengemischt, so kann kein Spieler mehr wegen eines Fehlers bei'm vorigen Spiele bestraft werden.

Einige Beispiele des L'Hombrespiels.

Wir lassen diese Beispiele folgen, damit dem, welcher aus vorliegend er Schrift das Hombrespiel erlernen will, die gegebenen Regeln um so deutlicher werden.

Erstes Spiel.

A, **B** und **C** spielen **Sans prendre** in Pique. **A** hat die Vorhand.

Die Karten sind folgendermaßen vertheilt:

A hat in Pique Manille K., D., B., 6; in Trefle K.; in Carreau K.; in Coeur D. und 3.

B hat Spadille, von Pique 7, 3, 4; von Trefle D., B.; von Coeur K. und B.; Carreau 6.

C hat Basta, Pique 3, Carreau B., 2, 3, 4; Coeur Ponto, 4, 3.

A spielt den Trumpf-König an. **B** coupirt Spadille, **C** giebt 3 zu. — **B** hätte Trumpf-König lachiren können, um zu sehen, ob sein Freund ihn mit Basta hätte überstechen können; aber er mußte, da er noch drei kleine Trümpfe bei der Spadille hat, seine Trümpfe sparen, da er Hoffnung hat 4 Stiche zu machen.

B spielt Trefle D. aus.

C coupirt mit Basta.

A bedient Farbe mit Trefle-König.

Wer die Force des Spieles hat, spielt gern die Damen aus, besonders wenn er die nächste hohe Karte, den Buben hat. **C** mußte Basta vorsetzen, denn hätte der Hombre-Trefle Renonce gehabt, so hätte er mit Manille überstechen müssen.

C spielt Couer 5 aus.

A giebt Coeur=Dame zu.

B nimmt den Stich mit Coeur=König.

Wer nicht auf Stiche spielt, muß, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzt, niedrig ausspielen. Hätte **C** Ponto ausgespielt, so hätte **A** die Dame zurückbehalten. Hätte nun ferner **B** nicht auch den Buben bei dem Könige gehabt, so würde der Hombre noch einen Stich mit der Dame gemacht haben.

B spielt Coeur=Bube aus;

C bedient mit Ponto,

A bedient mit Coeur 3.

Wenn man mit dem Könige eine Dame coupirt hat, spielt man sogleich Valet nach, weil der Freund in der Folge leicht vergessen kann, daß die Dame schon heraus ist und den Buben dann mit Trumpf coupirt. **C** giebt Ponto zu, denn wenn der Freund die Stiche macht, giebt man die höchsten Blätter zu, damit man zu Ende des Spieles nicht in Verlegenheit komme, dem Freunde Blätter abzustechen.

B spielt Treffle=Bube aus,

C giebt Carreau=Valet zu.

A coupirt mit Pique=Sechse.

Hätte **C** noch einen kleinen Trumpf gehabt, so wäre **B** dem L'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser den Treffle=Buben mit einem Trumpfe hätte stechen müssen.

A fordert Trumpf mit Manille.

B bedient Pique=Viere.

C bedient Coeur=Viere.

A spielt Pique=Dame aus.

B bedient Pique 5.

C bedient Careau 2.

A spielt Pique=Valet.

B bedient Pique=Sieben.

C giebt Carreau 3. B bedient Carreau 6.
A spielt Carreau König. C bedient Carreau 4.

Der L'Hombre hat demnach sein Spiel mit 5 Stichen gewonnen.

So lange der L'Hombre Trumpf hat, muß er dasselbe spielen, und die Könige bis zuletzt aufbewahren, denn ein Gegenspieler, der Renonce in der Farbe des Königs hat, hätte denselben mit einem unbedeutenden Trumpfe abstechen können und das Spiel so verloren gemacht.

Zweites Spiel.

Der L'Hombre sitzt in der Mitte (B) und spielt in Coeur.

A (die Vorhand) Manille, Basta, König, Fünf in Trumpf, und in Trefle: K. und D.; in Pique: D., B. und 3.

B der (L'Hombre) hat Spadille, Ponto-Dame, 2, 3, 4 und 6 in Trumpf, Carreau K. und Pique 3.

C (die Hinterhand) hat: Coeur B.; in Pique K., 7, 6, 5; Trefle 6; in Carreau: D., 3, 5.

A spielt Trefle König aus; A spielt Trefle Dame weiter.
B bedient Trefle Valet; B coupirt mit Coeur Zwei.
C giebt Trefle zu. C sürcoupirt mit Coeur Valet.

Hat man mit einer Farbe angefangen, so fährt man mit ihr fort, damit der L'Hombre, wie hier, sürcoupirt werde.

Der L'Hombre hätte freilich, bei seinen vielen Trümpfen, die Dame vorsetzen sollen. Daß er aus zu großer Sparsamkeit nur die Zwei aufsetzte, brachte ihn in's Verderben.

C spielt Carreau 3.
A coupirt mit Coeur 5.
B giebt Carreau K. zu.

C spielt Carreau 3 aus, nicht etwa Pique K., denn wenn man nicht Tr. K. hat, so muß man nie einen König ausspielen, wenn der L'Hombre, wie hier, in der Hinterhand sitzt. Wenn auch die beiden Mitspieler den König bedienen müßten, so würde er die Farbe nachspielen und seinen Freund in Verlegenheit bringen, wenn er nämlich die Farbe Renonce hätte und mit Trumpf stäche, daß er vom L'Hombre überstochen würde.

A spielt Pique Dame.
B coupirt mit Coeur 4.
C giebt Pique König zu.
B fordert Trumpf mit Spadille.
A spielt Pique Valet.
B coupirt mit Coeur 6.
C giebt Pique 7 zu.
B spielt Coeur D.
C giebt Carreau D. und
A Coeur König zu.
B spielt die Coeur Ponte.
C giebt Carreau 5 zu.
A nimmt d. Stich m. Manille.
C giebt Pique 6 zu.
A coupirt mit der Basta.
A spielt Pique 3 aus.
B coupirt mit Coeur 3.
C bedient mit Pique 3.

Das Spiel ist **remis**, denn **A** hat vier Stiche und **B** auch nur vier Stiche, **C** aber einen.

Hätte der L'Hombre beim zweiten Stiche die Dame aufgesetzt, so hätte **C** mit dem Buben nicht überstechen können. Auf die alsdann noch gespielte Coeur 2 hätte **C** den Buben gegeben. Wollte dann **A** den Stich mit Coeur König nehmen, so verlor er die Force in Trumpf; der L'Hombre machte 5 Stiche, **A** vier und **C** keinen.

IV. Kartenkunststücke.

1. Ein Spiel Karten vor die Stirn zu halten und beim Abziehen die Blätter der Reihe nach zu nennen.

Man theilt das ganze Spiel Karten unbemerkt in zwei Theile, ungefähr so, daß die Karten in der Mitte mit dem Rücken zusammenliegen, nimmt das Spiel hinter sich auf den Rücken, und bringt das Blatt, welches einem vor Augen gelegen hat, nach vorne zu; hält das Spiel vor die Stirn und nennt nun die Karte (die man auf die gedachte Art vorher gesehen), indem man sie abzieht. Während dies geschehen ist, muß man das Blatt wieder bemerkt haben, da man das Spiel von der Stirn weg und nach dem Rücken zuführte. Mit diesem Blatte verfährt man auf eben dieselbe Art, indem man es nach vorne zu bringt; und so kann man das halbe Spiel Karten täuschend nennen, wenn man Alles, wie es überhaupt bei den meisten Kartenkünsten nöthig ist, schnell macht.

2. Aus zwanzig in zehn Haufen aufgelegten Karten, jedes Mal zwei und zwei beisammen, Jedem zu sagen, welche er davon in Sinn genommen hat.

Nehmt zwanzig Karten, und laßt, wenn ihr solche, jedesmal zwei und zwei, auf den Tisch gelegt habt, einige Personen, und zwar eine jede heimlich merken, nämlich eins von diesen Häuflein von zwei Karten; nehmt sodann alle diese Häuflein wieder zurück, legt sie auf einander, ohne sie in Unordnung zu bringen, und legt die Karten auf den Tisch, nach Vorschrift dieser vier Worte:

M	**u**	**t**	**u**	**s**
1	2	3	4	5
D	**e**	**d**	**i**	**t**
6	7	8	9	10
N	**o**	**m**	**e**	**n**
11	12	13	14	15
C	**œ**	**c**	**i**	**s**
16	17	18	19	20

Das erste Häufchen von zwei Karten legt man zu Nr. 1 und 13, das zweite zu Nr. 2 und 4, das dritte zu Nr. 3 und 10 und so fort, nach der Ordnung der beiden Buchstaben, die einander gleich sind, und wenn man nun sagt, daß die beiden Karten, die man gemerkt hat, z. B. in der zweiten Reihe sind, so erkennt man hieraus, daß es diejenigen sind, die zu den Nr. 6 und 8 gelegt worden. Sagt man nun aber, daß sie in der zweiten und vierten Reihe stehen, so seht ihr gleich, daß es diejenigen sind, die bei 9 und 19 sich befinden; weil diese vier Worte aus 20 Buchstaben bestehen, wovon jeder doppelt dasteht.

3. Wenn Jemand eine ausgezogene Karte besehen, und solche wieder unter die andern versteckt hat, dennoch anzugeben, was es für eine Karte gewesen ist.

Ihr müßt genau Achtung geben, daß, ehe ihr die Karte ausziehen laßt, ihr seht und behaltet, was die unterste von dem Haufen für eine Karte gewesen ist. Hierauf könnt ihr von den Zuschauern frei eine Karte ausziehen lassen. Diese ausgezogene Karte legt auf den Tisch nieder und setzt den ganzen Haufen oben darauf. Alsdann hebt den Haufen ab, und

legt ihn wieder auf, so oft, als es euch gut dünkt. Wollt ihr nun die ausgezogene Karte hervorbringen, so sucht in der Karte diejenige, welche ihr gesehen und die unterste vom Haufen gewesen. Habt ihr diese gefunden, so ist die ausgezogene und wieder hineingesteckte Karte eben diejenige, welche vor derselben liegt. Dieses Kunststück ist nun recht zu fassen, weil es gleichsam das Fundament von vielen andern Stücken ist, dessen man oftmals bedarf; wozu denn noch überdies einige Geschwindigkeit nöthig ist.

4. Eine Karte ausziehen zu lassen, dieselbe unter die andern wieder zu mischen und hernach zu fragen, in welcher Zahl man verlange, daß seine Karte sein soll.

Anfangs verfahrt hierbei, wie vorher, daß, wenn ihr die unterste Karte gesehen, ihr die herausgezogene mit einer solchen Geschwindigkeit untersteckt, daß es Niemand merke. Zieht euch hierauf ein wenig zurück, und bedeckt die Karte mit der Hand. Fragt alsdann, in welcher Zahl man verlange, daß sich die herausgezogene Karte befinden solle? Gesetzt nun, es wählte sich Jemand die sechste, so müßt ihr von unten fünf Karten abnehmen, und darauf die Karten hinterwärts bringen, so könnt ihr ihm in der sechsten Zahl seine Karten vorweisen und dergestalt wird es euch leicht fallen, alle Mal die Karte in der verlangten Zahl zu liefern.

5. Durch ein Schnupftuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat.

Man lasse, um seinen Zweck in dieser Hinsicht zu erreichen, aus einem Spiele eine Karte ziehen, welche man will, und sage sodann zu der Person, welche dieselbe gezogen hat,

daß sie solche wieder in die Mitte des Spiels hineinstecken solle; man hebe an diesem Orte heimlich in der Hand ab, so wird die Karte nothwendig die erste im Spiel sein müssen. Nun lege man hierauf das Spiel auf den Tisch, bedecke solches mit einem etwas feinen Schnupftuche, und durch dasselbe greife man diese erste Karte, unter dem Scheine, als ob sie unter dem ganzen Spiele aufgesucht würde, und zeige sie vor.

Man kann auch zur Veränderung Jemanden das Spiel in die Tasche stecken lassen, und auf gleiche Weise die zu ziehende Karte in der Tasche finden.

6. Eine Karte auf dem Tische wandelnd zu machen.

Dieses kann am Besten bei Abendzeit verrichtet werden. Nehmt dazu ein langes Menschenhaar, heftet selbiges an einen eurer vorn am Rocke sitzenden Knöpfe mit einem Ende an; an das andere Ende klebt ein wenig Wachs, und macht solches in der Geschwindigkeit an einer Karte fest, geht alsdann rings um den Tisch herum, so wird euch die Karte allenthalben nachfolgen.

7. Drei Kartenblätter von gleicher Sorte, von denen eine oben, die andere unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt wird, wieder zu einander zu bringen.

Anfangs müßt ihr, bevor ihr die drei erwählten Karten von gleicher Sorte, es seien nun drei Könige, drei Ober, drei Unter ꝛc., auf den Tisch legt, das vierte Blatt mit Geschwindigkeit oben auf den Haufen bringen. Alsdann nehmt die andern drei Karten und legt eine davon oben, die andere in die Mitte und die dritte unten. Hier hebt die Karte ab und legt

das unterste Theil oben, so habt ihr schon die drei gleichen Karten beisammen. Ihr könnt sie auch wohl etwas mischen, um dadurch desto mehr Verwunderung bei den Zuschauern zu verursachen.

8. Eine ganze Karte in viele Häuflein zu vertheilen und zwar so, daß die untersten Blätter entweder Bilder oder andere schlichte Karten sind.

Hierzu müßt ihr eine besondere Karte zubereiten, dergestalt, daß ihr die gemalten oder Bilderkarten oben und unten, die schlechten aber an beiden Seiten etwas beschneidet, damit jene kürzer, als diese, diese aber schmäler, als jene werden. Diese Karten nun könnt ihr unter einander mischen, und so viel Häuflein davon machen, als euch belieben wird. Verlangt man alsdann, daß die untersten lauter Bilderkarten sein sollen, so müßt ihr die Karte, wenn ihr Häuflein macht, nach der Breite, im Fall ihr aber lauter schlechte unten haben wollt, dieselbe nach der Länge abheben.

9. Einen eine Karte frei im Gedanken erwählen zu lassen und ihm doch zu sagen, was er sich für eine Karte gedacht hat.

Ihr müßt drei Häuflein mit der Karte machen, und zwar so, daß die Zahl von jedem Häuflein gleich und gerade sei, nämlich zu 7, 9, 11 oder 13. Wenn sie auf solche Weise auf dem Tische liegen, jeder z. B. zu 7 Karten, so laßt Jemanden eine Karte in Sinn nehmen, und fragt ihn alsdann, unter welchem Haufen die erwählte Karte liege. Hierauf nehmt die drei Haufen dergestalt zusammen, daß der mit der gemerkten Karte in die Mitte komme, nämlich einer von den

andern Haufen oben und einer unten. Hernach macht drei andere Haufen und legt die erste Karte im Anfange der ersten Reihe, die zweite in die andere, die dritte in die dritte; dann die vierte wieder in die erste Reihe, die fünfte in die andere, die sechste in die dritte und so fort, bis zum Ende der ganzen Karte. Wenn nun diese drei Haufen gemacht, so fragt abermals, unter welchem Haufen sich jetzt das in Sinn genommene Blatt befinde? Nachdem ihr dieses erfahren, so bringt den gedachten Haufen, nach voriger Ordnung, wieder in die Mitte, und macht abermals drei Haufen. Laßt euch dann nochmals sagen, unter welchem die gemerkte Karte sich befinde, so wird diese accurat die mittelste vom Haufen sein.

10. Durch die Karte zu sehen und zu errathen, was für ein Blatt es sei, welches man den Zuschauern vorhält.

Geht anfangs mit einem, welcher euch in der Sache der Verschlagenste zu sein scheint, ein wenig bei Seite und sagt zu ihm, daß ihr ein Kunststück zu probiren willens seid, er solle sich deshalb zur Sache schicken, und wohl auf folgende Lehre merken:

Wenn ihr die ganze Karte vor eure Stirn oder Augen bringt, so solle er euch sagen, ob die vorderste eine gemalte oder schlechte Karte sei, d. i. er solle sich neben euch verfügen, daß er mit seinem Fuße den eurigen erreichen könne, und so oft eine gemalte Karte vorkommt, euch mit dem Fuße ein Zeichen geben.

Habt ihr solches dergestalt zusammen verabredet, so macht den Anfang und sagt: Ihr Herren, seht hier an die Karte, so ganz ohne Betrug und Falschheit ist. Diese will ich jetzt

vor die Stirn meines Hauptes setzen, und euch nach einander sagen, ob's eine gemalte oder andere sei.

Macht alsdann folgender Gestalt den Anfang:

Die erste ist keine, die andere ist eine, die dritte wieder eine, die vierte keine und so fort.

Anbei aber ist zu merken, daß derjenige, der euch warnt, sich sonderlich fremd bezeigen soll und öfters große Verwunderungsworte ausrufen.

Bisweilen fängt man auch wohl gar im Spiel an zu streiten, was doch dieses für ein Kartenblatt sei, woraus dann leicht eine Wette entstehen kann; zumal wenn man ein gut Gedächtniß hat und zuvor in die Karte gesehen, auch davon einige behalten; da man dann gar die eine und andere Karte specificiren kann, welches, je öfter es bei den Zuschauern gegeschieht, nicht geringe Verwunderung verursacht.

11. Einen eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und es dennoch so einzurichten, daß die oberste Karte eine andere ist.

Kehrt drei oder mehr Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, so, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe. Nehmt sie dann in eure Hand und laßt eine oben abheben und besehen, und wieder darauf legen. Hierauf laßt Hand und Karte sinken, kehrt die ganze Karte in der Geschwindigkeit um und fragt dann, was für eine Karte oben auf liegt? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß dieselbe Karte oben liegt, die sie gesehen, und selbst darauf gelegt haben; werden aber beim Abheben das Gegentheil finden.

12. Einige Häuflein mit der Karte zu machen, und dennoch zu wissen, was für Blätter oben auf liegen.

Man merke sich, ohne daß es die übrigen Zuschauer sehen, die oberste verdeckte Karte des Spieles, lege sodann das Spiel in verschiedene Häufchen, so daß die Rückseite der Karte oben ist, und die Karte, welche man besehen hat, auf dem letzten Haufen die oberste bleibt. Sodann nenne man die Karte, welche auf dem letzten Haufen oben liegt, und sage, es sei die oberste Karte des ersten Haufens, diese Karte ziehe man sodann ab, besehe sie versteckt, so daß die übrigen sie nicht sehen können; nenne dieselbe und behaupte, daß es die oberste Karte des zweiten Haufens sei, diese ziehe man sodann ab, besehe und nenne sie mit dem Bemerken, daß es die oberste Karte des dritten Haufens sei, und so fort bis zu Ende; die abgezogenen obersten Karten lege man verdeckt vor sich hin und zeige sie am Ende vor, damit sich Jeder überzeuge, daß man die richtigen Karten genannt habe.

Dadurch, daß man die Karte des letzten Haufens zuerst nennt und dann die Karte des ersten Haufens aufhebt, solche besieht und als die Karte des zweiten Haufens nennt, wird man in den Stand gesetzt, so viel Karten zu nennen, als Haufen vorhanden sind.

13. Das Ablegen.

Dreizehn Karten vom Aß an nach der Reihe abzulegen und gleichwohl eins ums Andere eine Karte unterzustecken. Man nehme die dreizehn Karten einer Farbe und lege diese

in folgender Reihe aufeinander; von oben: Aß, Drei, König, Sieben, Dame, Vier, Bube, Sechs, Zehn, Zwei, Neun, Fünf, Acht.

Nun legt man das Aß ab und steckt die Drei unter; dann den König ab und die Sieben unter und fahre so fort.

Nur wer genau die Karten so legt, löst das Räthsel und so leicht es scheint, macht es kein Unbekannter richtig nach.

14. Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuschauer in eine andere zu verwandeln.

Hierzu ist eine gemalte Karte die beste. Zeigt dieselbe und sagt, daß die Zuschauer solche sehen und behalten mögen, was es für eine Karte sei. Diese aber habt ihr zuvor an der andern Seite mit einen dünnen Aß beklebt und wie ein rechtes Aß zugerichtet. Alsdann nehmt euren Hut, legt die Karte hinein und kehrt den Hut geschwind um, daß es Niemand merke. Fangt hierauf an, einige Gebietungsworte zu sprechen und fragt hernach, was es für eine Karte gewesen? Hat Jemand solches gesagt, so hebt den Hut auf und die Zuschauer werden mit großer Verwunderung ihre Karte in ein Aß verwandelt sehen. Bringt aber diese Karte behende auf die Seite

5. Eine Karte hinter dem Rücken hervorzunehmen, vorher aber zu sagen, ob es ein Bild sei oder nicht.

Man nimmt eine Stecknadel, sticht die Karten, welches Bilder sind, durch, läßt sie sodann, nebst den andern, meliren, und verdeckt auf den Rücken geben, so kann man an dem Stiche fühlen, welches Bilder sind oder nicht.

16. Sechs Häuflein mit den Karten zu machen und hernach mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte für eine gewesen.

Nehmt das ganze Kartenspiel in die Hand und macht, daß ihr in der Geschwindigkeit die oberste von Allen sehet, und behaltet solche. Hernach macht sechs Häuflein, so groß ihr wollt. Nehmt davon den untersten und größten Haufen und legt von demselben so viel auf den andern, das ihr noch eine behaltet; dieselbe überreicht den Umstehenden mit geschlossenen Augen oder geht an eine Seite und saget, daß sie dieselbe besehen und nach ihrem Belieben unter den Haufen verstecken mögen, ihr wollet sie wohl wieder finden. Wenn sie nun solches verrichtet, so öffnet eure Augen oder kommt wieder hervor und sucht eure erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, die die andern auch gesehen und versteckt haben.

17. Von zwölf Kartenblättern neun auf den Tisch zu legen, nämlich drei und drei in jeder Reihe und die übrigen drei also zu legen, daß man von oben herab und von unten hinauf, überall vier zählen kann.

Nehmt 12 Kartenblätter, legt davon 9 auf den Tisch, und zwar so, daß ihr zuerst drei nach einander legt, darunter wieder drei und zuletzt nochmals drei. Dann gebt die übriggebliebenen drei einem, der mit am Tische sitzt, in die Hand, und sprecht: er solle nun diese drei Blätter also legen, daß man überall von beiden Seiten, sowohl zur Rechten und zur Linken, als auch von unten hinauf, und von oben herunter vier zählen könne, welches aber keiner, ohne daß er davon zuvor genaue Wissenschaft hat, leicht zuwege bringen wird. Hernach nehmt die drei Kartenblätter, legt eins auf das erste in

derobern Reihe, das andere auf das mittelste Blatt in der mittleren, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihe; so können von allen Seiten her, wie auch von oben herab, und von unten hinauf, überall vier gezählt werden.

18. Ein ganzes Kartenspiel in zwei Haufen zu theilen, Personen aus jedem Haufen einige Blätter ziehen zu lassen, und zu wissen was Jeder für Blätter gezogen hat.

Man theilt die Karte in gerade und ungerade, nämlich die Asse, Fünfen und Dreien, Damen 2c, auf einen Haufen, und Könige, Vieren, Sechsen, Achten 2c. auf den andern. Wenn dies geschehen, so gebt einer Person den ersten und laßt einige Blätter davon ausziehen, und so macht es auch mit dem andern Haufen bei einer andern Person, die Haufen aber nimm zu deine Hand zurück. Wenn sie nun ihre ausgezogenen Blätter besehen haben, so sage, es soll Jeder seine ausgezogenen Blätter wieder in die Haufen mischen, verwechsele sie aber unbemerkt bei dem Hingeben, so daß derjenige, der die Seinigen aus dem Haufen mit ungeraden Augen gezogen hat, sie in den mit geraden, und der sie aus dem geraden genommen, in den mit ungeraden mischen muß. Bei Durchsehung der Karte wird man die zu jedem Haufen gekommenen Blätter leicht finden können.

19. Unter einer Reihe Kartenblätter diejenigen zu errathen, welche der andere sich in die Gedanken genommen hat.

Wenn man eine beliebige Anzahl Karten in eine Reihe legt, daraus eine wählt, und nun von der linken zur rechten Hand bis zu der gewählten Karte, dann aber weiter, von der

letzten Karte rechts anfangend, nach der linken Hand, bis zu einer Zahl, welche das Doppelte der aufgelegten Karten und eins darüber beträgt, zählt; so wird man auf die gewählte Karte treffen. Man lege also z. B. zwölf Karten in folgender Ordnung hin:

A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M,

ersuche einen andern, sich eine Karte zu wählen, und wenn er dies gethan hat, so sage man ihm, daß es die Karte sei, auf welche die Zahl 25 treffe, wenn er nach vorstehender Anweisung zählen wolle. Der Andere muß sodann, wenn er die Karte G gewählt hat, in Gedanken bis G 7 zählen und dann bei M mit 8 fortfahren, bis A, worauf 19 fällt, und bei M mit 20 wieder anfangen bis 25, welche Zahl sodann auf G fallen wird.

20. Kunststück mit einer Karte von 32 Blättern.

Ein Schiffskapitain gerieth auf der See mit seinem Schiffe, bei entstandenem Sturme, in Gefahr, zu sinken; um es zu erleichtern, wurden alle Güter in die See geworfen; es wollte aber nichts helfen. Man beschloß also, die Hälfte Menschen, welche darauf waren, über Bord zu werfen. Die ganze Mannschaft bestand durch einen Zufall aus 15 Juden und 17 Christen. Der Capitain, der die Christen gern verschonen wollte, gerieth auf den Einfall, die Personen folgendermaßen zu stellen, weil allezeit der zwölfte Mann über Bord springen sollte. Dieses vorzustellen, legt man die Karte in folgender Ordnung: nämlich zwei Christen (diese zeigt man durch offene Blätter an), zwei Juden (durch umgekehrte Blätter), zwei Christen, zwei Juden, einen Christen, drei Juden, drei Christen, zwei

Juden, fünf Christen, vier Juden, zwei Christen, zwei Juden, zwei Christen. Zählt man hierauf allemal von 1 bis 12 und wirft das zwölfte Blatt heraus, so werden lauter offene Blätter übrig bleiben.

21. Eine Karte zu errathen.

Man lasse sich 16 Karten geben und lege diese in vier Haufen zu vier Karten, lasse aus dem ersten Haufen Jemand eine Karte wählen, (d. h. denken) und merke sich die Person, die aus dem ersten Haufen wählte, wie die, so aus dem zweiten, dritten und vierten Haufen gewählt hat. Jede Person wählte also aus einem verschiedenen Haufen.

Nun lege man den ersten Haufen in 4 Abtheilungen, darauf den zweiten Haufen und eben so den dritten und vierten. Dies geschehe schnell zur größern Täuschung.

Jetzt halte man einen dieser Haufen in die Höhe und frage **A** (die Person, welche früher aus dem ersten Haufen wählte), ob seine Karte darin sei? Ist sie es, so muß es die erste Karte sein; wäre **B**'s Karte darin, so wäre es die zweite, bei **C** die dritte, bei **D** die vierte.

22. Die Karte in der Tasche.

Man kann diese Belustigung nicht machen, wenn man nicht mit einer andern Person aus der Gesellschaft einverstanden ist, der man die Karte zum Voraus angezeigt hat, die man aus dem Spiele herausgenommen, und welche derjenige, der die Belustigung macht, in seine Tasche gesteckt hat. Man giebt das Spiel (aus welchem man z. B. die Coeur Dame herausgenommen hat) dieser Person, und sagt ihr, daß sie eine

Karte denken und ansehen, sodann aber das Spiel wieder auf den Tisch legen solle. Hierauf fragt man sie, was sie für eine Karte in dem Spiele gesehen habe, wo sie dann, der Abrede gemäß, sagen wird: Coeur Dame. Man befiehlt ihr, solche wohl anzusehen, daß sie sich nicht betrüge und sie gewiß in dem Spiele sei. Worauf sie verspricht, es zu thun. Derjenige, der diese Belustigung macht, sagt nun nach einigem Verweilen: „Sie ist nicht mehr im Spiele, sie ist in meiner Tasche. Man sehe nach, sie wird aus dem Spiele verschwunden sein.“ Das Spiel wir d durchgesehen, die Karte ist wirklich nicht darin sondern in der Tasche des Künstlers.

23. Eine Karte zu errathen, welche eine Person in dem Spiele nur allein berührt hat.

Diese Belustigung, wird, wie die vorhergehende vermittelst eines geheimen Verständnisses mit einer andern Person gemacht

Man verabredet mit dieser Person, die sich derjenigen zur Seite stellen muß, von welcher man die Karte berühren läßt, daß sie diejenige Karte, welche sie hat berühren sehen, durch ein gewisses Zeichen anzeigen solle. Z. B. wenn sie den ersten Knopf an ihrem Kleide berührt, dies das Aß bedeute, wenn sie den zweiten berührt, solches den König anzeige u. s. w. Wenn sie das Schnupftuch in der Hand halte, so zeige es an, die berührte Karte sei Careau, wenn sie Taback nehme, sie sei Treff u. s. w. Wenn diese Verabredung im Voraus geschehen ist, so giebt man das Spiel hin und läßt eine Person dasselbe auflegen, eine Karte berühren und es dann zurück geben. Man giebt hierauf auf das Zeichen Acht und nennt auf die Weise sehr leicht die berührte Karte, welches den Anwesenden ganz unerklärbar sein wird.

24. Einem sein ausgezogenes und wieder eingestecktes Kartenblatt durch Vermischung der Karten zu liefern.

Man nehme ein Spiel Karten und nach dem man sie gemischt und sich das unterste Blatt dabei gemerkt hat, thue man die Karten unter den Tisch, zähle unbemerkt oben fünf, sechs bis zehn Karten ab, ziehe die unterste Karte, welche man sich gemerkt hatte, ab, und stecke sie zwischen die abgezählten Karten und das übrige Spiel und nehme sodann die Karten wieder hervor. Nun ziehe man von unten und oben wechselweise einige Karten, die man verdeckt auf einen Haufen legt, mit Behendigkeit ab, von oben jedoch nie mehr, als man unter dem Tische abgezählt hatte, so daß die Karte, welche man sich gemerkt, und unter dem Tische zwischen die abgezählten Karten und das übrige Spiel gelegt hatte, die oberste bleibt. Sodann lasse man aus den abgezogenen und auf einen Haufen gelegten Karten von einem Mitgliede der Gesellschaft eine wählen, solche verdeckt auf die Karten, die man in der Hand behalten, also unmittelbar auf die Karte, welche man sich früher gemerkt hatte, legen, thue die übrigen Karten darauf, mische das Spiel behutsam, so daß nur die vorgedachten beiden Karten nicht getrennt werden und sehe das Spiel von unten, d. h. so, daß die Farben der Blätter zu Gesicht kommen, durch, so wird die Karte, welche auf diejenige folgt, die man sich gemerkt hat, die sein, welche der Andere verdeckt gewählt hat.

25. Wie verschiedene Kartenblätter, die Jemand sich in den Sinn genommen, zu errathen sind.

Nehmt so viel Karten, als euch beliebig und laßt sie denjenigen, der einige davon in Sinn zu nehmen verlangt, anse-

hen; behaltet aber dabei, die wievielste die gesehene Karte in der Ordnung sei, indem ihr zu gleicher Zeit, da ihr die Karten eine nach der andern sehen laßt, sie heimlich zählet und wenn ihr solche in Sinn genommen, mit zählen fortfahret, so weit es beliebt. Hierauf legt die abgezählten Karten auf den ungezählten Haufen dergestalt, daß, wenn ihr sie nochmals durchzählt, die ersten die letzten werden, und die letzten die ersten und so nacheinander fort. Nun fragt, die wievielste Karte sich Jemand in Sinn genommen und sagt dabei, daß solche Karte an diesem oder jenem Platze der Ordnung nach zu liegen kommen solle; inmittelst aber, daß ihr von hinten zu zählen anfangt, und bei der ersten Karte eine gewisse Zahl angesetzt, mit Bezeichnung, die wievielste Karte der Andere gedacht habe, müßt ihr in der Ordnung nach, damit fortfahren, bis ihr auf die gemerkte Karte kommt. Z. B. es seien die Karten **A, B, C, D, E, F, G, H, I**, da ist die erste der Ordnung nach **A**, die andere **B** &c. Gesetzt nun, es wäre die gemerkte Karte die vierte gewesen und man habe bis auf **I** oder die neunte Karte fotgezählt, so geht man diese neun Karten noch einmal durch und fragt, die wievielste Karte bemerkt worden. Erfolgt nun die Antwort, es sei die vierte, so sagt man, daß diese Karte nun am neunten Platze herauskommen solle oder ohne solches zu erwähnen, kann man sich nur auf diesen Platz berufen. Alsdann fängt man an, bei der letzten Karte, die **I** ist, zu zählen, läßt solche für vier gelten, **H** für fünf, **G** für sechs u. s. w., so wird die Zahl neun allezeit auf die bemerkte Karte fallen.

26. Wie man die Zahlen der Karten erräth.

Eins der vorzüglichsten Kartenkunststücke ist das nachstehende, nämlich: von einem in mehrere Haufen getheilten Spiele Karten die Zahl der untenliegenden Karten zu errathen.

Es ist ein vollständiges Spiel von 52 Karten dazu erforderlich. (Aß bis Zehn zählt 1 bis 10 und Bube, Dame, König, gleichfalls jede Zehn). Man giebt Folgendes auf:

Das Spiel beliebig zu mischen. Die oberste Karte anzusehen (sie wird dann die unterste des ersten Haufens), und so viel Karten (in Stückzahl) zuzulegen, daß die Zahl 13 herauskomme, z. B. es war eine 2, so legt man eilf Karten darauf und sieht man wieder die erste (zum Fuß des zweiten Haufens kommende) Karte; war es ein König, so legt man drei Karten darauf, und so fährt man fort, so lange man 13 herauszählen kann.

Wir nehmen an, es wären nun 9 Haufen geworden, und drei Karten sind übrig, so die erste Frage des Errathenden (der während dem aus dem Zimmer gegangen), „ob Karten übrig geblieben," man erfährt nun, es sind 9 volle Haufen und drei übrig. Vier Haufen zählt man jedesmal als ein, das macht 4. Dazu die 5 übrigen Haufen à 14, so wären es 74, und drei übrig gebliebene Karten macht 77. —

Die mathematische Auflösung dieses wirklich hübschen Kunststücks hier zu geben, ist nicht der Ort. Wo richtig gezählt wird, kann nie die richtige Auflösung fehlen. Lägen die 4 Aß unten, so kommen nur 4 Haufen heraus und die Auflösung bleibt Vier.

Liegen Dreizehn, Zehn, Bube, Dame, König unten (jedesmal 3 hinzu), so machen diese dreizehn Haufen 130; die

Auflösung giebt vier Haufen, à 1 macht 4, und 9 Haufen, à 14, dazu, macht wieder 130.

Dieses Kunststück hat vor allen andern das Gute, daß man es immer wiederholen kann, und kaum von dem geschicktesten Mathematiker zu errathen ist. — Aehnlich ist das nachfolgende:

27. Von drei Haufen die Zahl der unterliegenden Karten zu errathen.

Man lasse wie auf vorhergehende Weise (von einem vollständigen aus 52 Karten bestehenden Spiele) drei Haufen bis zur Zahl 15 abzählen; darauf zähle man die übrig gebliebenen Karten, die an Stückzahl vier mehr betragen, als die unter den drei Haufen zusammengerechnete Augenzahl. Z. B. auf dreimal Aß gehören 42 Karten, von den übriggebliebenen 7 Karten 4 ab, bleibt 3. — Oder: auf drei Buben (jeder zählt Zehn), gehören 15 Karten; von den übrigbleibenden 34 Karten vier ab, macht dreißig.

Man zähle nur nicht verdeckt, das Kunststück wird sonst verrathen. Mit wichtiger Miene dieselbe Anzahl in drei Karten herausgesucht und hingelegt, verherrlicht das Kunststück.

Schnellpressendruck von J. Hörling's Wittwe in Halberstadt.

K. Seibert.